

# **BACHELORARBEIT**

**Christian Schneider**

**Sportberichterstattung 3.0 –  
Eine Analyse der kostenfreien  
Sportapplikationen im Bereich Fußball für  
das Apple iPhone**

**Sports coverage 3.0 –  
An analysis of sports applications focussing  
on football for the Apple iPhone**

**Fakultät Medien**

# **BACHELORARBEIT**

## **Sportberichterstattung 3.0 – Eine Analyse der kostenfreien Sportapplikationen im Bereich Fußball für das Apple iPhone**

**Autor:  
Christian Schneider**

**Studiengang:  
Angewandte Medienwirtschaft**

**Seminargruppe:  
AM07wJ2- B**

**Erstprüfer:  
Prof. Dr. phil. Ludwig Hilmer**

**Zweitprüfer:  
B.A. Katharina Schwarz**

**München, Februar 2011**

# Inhaltsverzeichnis

Zusammenfassung.....	V
Abbildungsverzeichnis .....	VII
Abkürzungsverzeichnis .....	VIII
Erläuterung zentraler Begriffe.....	IX
1 Einleitung .....	1
1.1 Motivation .....	1
1.2 Aufbau und Methodik.....	2
2 Theoretische Grundlagen.....	4
2.1 Das Internet im Wandel der Zeit .....	4
2.1.1 Das „Web 1.0“ .....	4
2.1.2 Das „Web 2.0“ .....	4
2.1.3 Das „mobile Web“ (Das „Web 3.0“)......	5
2.2 Statistiken der digitalen Medien- Nutzung.....	5
2.2.1 Onlinenutzung in Deutschland.....	6
2.2.2 Nutzung von Sportangeboten im Internet.....	6
2.2.3 Nutzung von Applikationen .....	7
2.2.4 Nutzung von Applikationen in Deutschland .....	8
2.2.5 Nutzung der Sportapplikationen.....	8
3 Empirische Analyse ausgewählter Sportapplikationen .....	9
3.1 Hypothesenbildung .....	9
3.2 Methodisches Vorgehen .....	10

3.2.1	Aufbau der Inhaltsanalyse .....	11
3.2.2	Kriterien .....	11
3.2.2.1	Navigation .....	12
3.2.2.2	Ligen .....	12
3.2.2.3	Multimedia .....	13
3.2.2.4	Zusatzfunktionen .....	14
3.2.3	Durchführung der Inhaltsanalyse .....	14
4	Inhaltsanalyse ausgewählter Sportapplikationen .....	16
4.1	Eurosport (Version 2.0.1) .....	17
4.1.1	Navigation .....	17
4.1.2	Ligen .....	19
4.1.3	Multimedia .....	19
4.1.4	Zusatzfunktionen .....	20
4.1.5	Fazit .....	21
4.2	iLiga (Version 3.1) .....	24
4.2.1	Navigation .....	25
4.2.2	Ligen .....	25
4.2.3	Multimedia .....	26
4.2.4	Zusatzfunktionen .....	26
4.2.5	Fazit .....	27
4.3	kicker online (Version 1.0) .....	30
4.3.1	Navigation .....	31

4.3.2	Ligen .....	32
4.3.3	Multimedia .....	33
4.3.4	Zusatzfunktionen .....	34
4.3.5	Fazit .....	34
4.4	PocketLiga 2010/11 (Version 1.4.1) .....	37
4.4.1	Navigation .....	38
4.4.2	Ligen .....	38
4.4.3	Multimedia .....	39
4.4.4	Zusatzfunktionen .....	39
4.4.5	Fazit .....	40
4.5	ran (Version 2.1) .....	42
4.5.1	Navigation .....	43
4.5.2	Ligen .....	44
4.5.3	Multimedia .....	45
4.5.4	Zusatzfunktionen .....	46
4.5.5	Fazit .....	47
4.6	Sport1 (Version 4.1.1) .....	50
4.6.1	Navigation .....	51
4.6.2	Ligen .....	52
4.6.3	Multimedia .....	52
4.6.4	Zusatzfunktionen .....	53
4.6.5	Fazit .....	53

4.7	Vergleich und Bewertung der Applikationen.....	56
4.8	Überprüfung der Hypothesen .....	60
4.8.1	Überprüfung Hypothese 1 .....	60
4.8.2	Überprüfung Hypothese 2 .....	60
4.8.3	Überprüfung Hypothese 3 .....	61
5	Fazit und Ausblick .....	63
	Quellenverzeichnis .....	64
	Anhang .....	67
	Eidesstattliche Erklärung.....	83

## Zusammenfassung

In dieser Bachelorarbeit wird anhand einer Inhaltsanalyse eine Bestandsaufnahme kostenloser Sportapplikationen im Bereich Fußball für das „Apple iPhone“ erarbeitet, die es ermöglicht, den Entwicklungsstand und das Potential dieses neuen Mediums zu bewerten. Zwar existieren bereits Studien zur Nutzungsstärke der Programme, eine Bewertung der Benutzerfreundlichkeit und des Informationsvolumens im sportspezifischen Bereich wurde bislang aber noch nicht durchgeführt. Um den Entwicklungsstand dieser mobilen Anwendungen einschätzen zu können, wird zu Beginn der Wandel des Internets vom „Web 1.0“ bis zum „mobilen Web“, das als eine portable Form des „Web 2.0“ angesehen werden kann, aufgezeigt. Des weiteren wird die Internetnutzung sowie die Nutzung von Applikationen in Deutschland hinsichtlich der Sportangebote aufgeführt, um das Interesse der deutschen Bundesbürger an diesen Inhalten herauszustellen.

Es wurden Kriterien geschaffen, die Bewertungen und Vergleiche der Applikationen in den Bereichen Navigation, Ligen, Multimedia und Zusatzfunktionen ermöglichen. Wichtig ist hier das „Zusammenspiel“ und die Vernetzung der vier verschiedenen Bereiche. Eine Erfüllung aller zu untersuchenden Kriterien gewährleistet ein optimales Angebot, das dem User eine attraktive und umfangreiche Informations- und Unterhaltungsquelle bietet. Die Ergebnisse der Analyse werden anhand einer grafischen Umsetzung optisch umgesetzt.

Nach der Inhaltsanalyse der Apps kann festgestellt werden, dass mobile Anwendungen, durch die Gewährleistung der Aktualität, einen Mehrwert in der Sportberichterstattung dar-

stellen. Das Prinzip, User unterwegs zu informieren, wird konsequent umgesetzt. Da es sich bei mobilen Programmen um ein sehr „junges“ Medium handelt, können die Entwickler kleinere Fehler und technische Unzulänglichkeiten noch nicht ausschließen. Durch die fortschreitende Entwicklung und das wachsende Know-How seitens der Programmierer, wird die mobile Berichterstattung auch in Zukunft weiter vorangebracht und optimiert werden.



## ***Abbildungsverzeichnis***

Abbildung 1: Grundmodell der grafischen Analyse.....	15
Abbildung 2: Grafische Analyse „Eurosport“ .....	23
Abbildung 3: Grafische Analyse „iLiga“ .....	29
Abbildung 4: Grafische Analyse „kicker online“ .....	36
Abbildung 5: Grafische Analyse „PocketLiga“ .....	41
Abbildung 6: Grafische Analyse „ran“ .....	49
Abbildung 7: Grafische Analyse „Sport1“ .....	55
Abbildung 8: Grafischer Vergleich der Applikationen .....	56

## ***Abkürzungsverzeichnis***

AGOF	Arbeitsgemeinschaft Online Forschung e.V.
App	Applikation
BITKOM	Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e.V.
CL	Champions League
DFB	Deutscher Fußball- Bund
dpa	Deutsche Presse- Agentur
EL	Europa League
EM	Europameisterschaft
EMS	Electronic Media Sales
G+J	Gruner + Jahr
LTE	Long Term Evolution
SID	Sport- Informations- Dienst
UMU	Unique Mobile User
WM	Weltmeisterschaft
ZDF	Zweites Deutsches Fernsehen

### ***Erläuterung zentraler Begriffe***

Applikation	Der Begriff „Applikation“ (kurz: App) beschreibt ein Programm für ein mobiles Endgerät (z.B. ein Mobiltelefon), welches dem User nach dessen Installation auf dem Gerät zur Verfügung steht.
Podcast	Als „Podcasts“ bezeichnet man Audio-Dateien, die den Usern in regelmäßigen Abständen von Websites oder Applikationen zugänglich gemacht werden. Diese Hörstücke können von den Rezipienten dann zu einer beliebigen Zeit in einer beliebigen Anzahl konsumiert werden.
Post (Verb: posten)	„Post“ beschreibt den Vorgang, wenn ein Internet-User gewisse Nachrichten, Daten, Fakten, Einträge über soziale Netzwerke wie „facebook“ oder „Twitter“ publiziert, um sie so den, mit ihm vernetzten Personen zugänglich zu machen oder sie darauf aufmerksam zu machen.
Slideshow	Eine „Slideshow“ zeigt dem User nacheinander mehrere ausgewählte Bilder. Der Nutzer kann sich hierbei durch Klicks in der Bilderserie vor oder zurück navigieren (deutsch: Diashow/Bildergalerie)

Visit	„Visit“ beschreibt eine Einheit zur Messung der Besuche einer Website oder einer Applikation. Ein „Visit“ entspricht einem Besuch, also einer Anwahl der Seite/App. Wählt sich ein User täglich mehrmals in dieses Portal ein, so wird ebenso oft ein neuer „Visit“ gezählt.
Unique Mobile User	Im Gegensatz zu den „Visits“ zählt bei den „Unique Mobile User“ nicht jeder Besuch. Stattdessen wird nur die Anzahl an Besuchern gezählt, die sich in einer bestimmten Zeit in eine bestimmte App einwählen.
User	Ein „User“ ist ein Nutzer/Besucher eines Internetportals oder einer Applikation.

# 1 Einleitung

## 1.1 Motivation

Die letzten beiden Jahrzehnte sind weltweit geprägt von einer digitalen Revolution durch das Internet. Seit das Internet ab Mitte der 90er Jahre einer breiten Öffentlichkeit zugänglich gemacht wurde, befindet sich fast jede Branche in einem ständigen Wandel, voll von neuen Entwicklungen, Möglichkeiten, Projekten und Ideen. Bereits die Umstellung von einem rein zu rezipierenden Medium zu einem interaktiven Platz, an dem man seine Gedanken, Interessen und Meinungen teilen kann, sowie Artikel ohne journalistische Ausbildung publizieren zu können, war ein Meilenstein in der Geschichte des World Wide Web.

Diese Arbeit beschäftigt sich mit einem weiteren Aspekt, der sich erst in den letzten Jahren verbreitete, aber fast auf Anhieb den internationalen Durchbruch schaffte: Das mobile Internet oder „mobile Web“.

Durch das mobile Web und die damit verbundenen Anwendungen (Applikationen) ist es möglich ständig auf dem Laufenden zu bleiben – zu Hause und vor allem unterwegs. Dies stellt besonders bei aktuellen Berichterstattungen zum Beispiel aus der Politik, der Unterhaltungsbranche und dem Sport eine äußerst attraktive Möglichkeit dar, News sofort im Moment der Veröffentlichung und Ereignisse noch im Moment des Geschehens verfolgen zu können.

Gerade in einer schnelllebigen Sportart wie dem Fußball ist es für Interessierte und Fans unabdingbar, auch unterwegs über alle News und Spielstände informiert zu werden. Dies scheint der Weg der Zukunft in der Sportberichterstattung.

Der Frage, in wie weit dies mit den kostenfrei erhältlichen Applikationen bereits zufriedenstellend ermöglicht wird und welche Probleme es noch zu lösen gilt.

## **1.2            Aufbau und Methodik**

Heutzutage bietet der Applikations-Markt bereits eine nahezu unüberschaubare Fülle an mobilen Anwendungen, welche auf verschiedensten mobilen Plattformen zum Einsatz kommen. Um den für die Arbeit vorgegebenen Rahmen einhalten zu können, wurde dieser Markt demnach wie folgt eingegrenzt: Untersucht wurden lediglich kostenfreie Applikationen für den Marktführer im Bereich App- Downloads, das „Apple iPhone“. Bei allen kostenfreien Anwendungen ist davon auszugehen, dass sie grundsätzlich über eine ähnliche finanzielle Ausgangssituation bei der Entwicklung verfügen und ihre Einnahmen ausnahmslos durch Werbung generiert werden. Allein in diesen Punkten können kostenfreie Applikationen nicht mit kostenpflichtigen Angeboten verglichen werden.

Obwohl Applikationen besonders im vergangenen Jahr einen großen Aufschwung erlebten und die Downloadzahlen in die Höhe schossen, gibt es speziell für den Sportbereich bisher keine genaueren Analysen und Studien. Um die Wichtigkeit und Aktualität des Themas herauszustellen, werden anfangs die theoretischen Grundlagen erörtert. Hier wird zu Beginn kurz die Entwicklung des Internets bis hin zum „Mobile Web“ dargestellt. Weiter werden aktuelle Zahlen der Internetnutzung in der BRD im Allgemeinen genannt und die Nutzung von Sport- Internetportalen aufgezeigt. Ebenfalls fließen Statistiken zur Nutzung von Applikationen in diesen Punkt ein, um herauszustellen, in welchem Maße die mobilen Programme in Deutschland bereits konsumiert werden. Im empirischen

Forschungsteil werden die ausgewählten Applikationen auf aufgestellte Kriterien und Bereiche untersucht, um so eine Bestandsaufnahme des aktuellen Angebots zu erarbeiten. Daraufhin werden die herausgearbeiteten Daten der Apps miteinander verglichen und bewertet. Es folgt die Untersuchung der aufgestellten Hypothesen und ein Ausblick in die mögliche Zukunft der mobilen Programme.

## **2 Theoretische Grundlagen**

### **2.1 Das Internet im Wandel der Zeit**

#### **2.1.1 Das „Web 1.0“**

„Unter Web 1.0 wird die Entwicklungsstufe des Webs verstanden, in der mit den neuen und bis dato unbekannten Möglichkeiten des neuen Mediums experimentiert wurde.“<sup>1</sup> Das „Web 1.0“, das seinen Namen erst im Nachhinein, nach dessen Weiterentwicklung erhalten hatte, bietet den Nutzern die Möglichkeit Texte über das Internet zu publizieren. Eine Interaktivität war ihnen jedoch, mit Ausnahme des Ausfüllens von Formularen, nicht geboten. Ein weiteres Merkmal sind die, damals äußerst langsamen Internetverbindungen, die über ein Modem eine maximale Geschwindigkeit von 56 KB/s leisteten und noch dazu zu hohen Preisen angeboten wurden.<sup>2</sup>

#### **2.1.2 Das „Web 2.0“**

Der von Verleger Tim O'Reilly geprägte Begriff „Web 2.0“<sup>3</sup>, beschreibt die kontinuierliche Weiterentwicklung der Basis des Web 1.0. Durch eine vielfach erhöhte Verbindungsgeschwindigkeit zu einem günstigeren Preis, war es nun auch der breiten Masse möglich, hohe Datenmengen zu verschicken, erstellen und zu publizieren. Besonders steht beim Web 2.0 aber die soziale Ebene im Vordergrund. Der heutige Erfolg sozialer Netzwerke wie „facebook“ oder „Twitter“, die das Surfverhalten der User grundlegend änderten, basiert auf den Möglichkeiten, die sich durch diese Weiterentwicklung ergaben. Auch

---

<sup>1</sup> Alby, Tom, Das mobile Web, 2008, S. 14,15

<sup>2</sup> vgl. Alby, Tom, Das mobile Web, 2008, S. 15,16

<sup>3</sup> siehe: O'Reilly, Tim, What Is Web 2.0, 30.09.2005,

<http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>, eingesehen am 14.01.2011



Portale wie „Google“, „Wikipedia“ und „Amazon“ leben von den vielen Meinungen, Ansichten und dem Wissensstand und dem Mitteilungsbedürfnis der Nutzer.

### **2.1.3 Das „mobile Web“ (Das „Web 3.0“)**

Das „mobile Web“, oder auch „Web 3.0“ beruht auf den Grundsätzen des Web 2.0. Als Hardware und Modem fungieren hier jedoch nicht Computer und Router, sondern das mobile Endgerät selbst. Auf diese Weise kann der Nutzer auch unterwegs auf das Internet und dessen Inhalt zugreifen. Zusätzlich dazu gibt es haufenweise mobile Anwendungen (Applikationen), die der Nutzer auf seinem Mobilgerät installieren kann. Zwar ist die mobile Internetverbindung bisher nicht so schnell wie eine DSL-Leitung am heimischen Computer, dies soll sich jedoch in den nächsten Jahren durch die Etablierung der neuen, schnellen „LTE“-Verbindung ändern. Der Weg hin zum mobilen Web mitsamt seiner Neuerungen und Möglichkeiten ist sicher die nächste Stufe in der Weiterentwicklung des Mediums Internet.

## **2.2 Statistiken der digitalen Medien-Nutzung**

Um aufzuzeigen, wie die Zukunft von Applikationen aussehen kann, ist ein Blick auf die Internetnutzung der deutschen Bevölkerung unerlässlich, da beide Medien in etwa dasselbe Zielpublikum ansprechen. Im Folgenden werden Statistiken zur Internetnutzung im Allgemeinen, im Anschluss in Bezug auf Sportportale benannt um daraufhin die Nutzungs- und Downloadzahlen von Applikationen auf vorhersehbare Trends zu untersuchen.

### **2.2.1 Onlinenutzung in Deutschland**

Laut der Onlinestudie der ARD und des ZDF im 3. Quartal 2010<sup>4</sup> nahm die gelegentliche Onlinenutzung der deutschen Bundesbürger ab 14 Jahren 2010 im Vergleich zum Vorjahr um 13 % zu. Etwa 49 Millionen Menschen in Deutschland verbringen demnach zumindest gelegentlich Zeit im Internet. Eine Besonderheit gibt es hier vor allem bei den 14- bis 19-Jährigen. Dort liegt die Onlinenutzung erstmals bei 100 %. Das Internet, bei dem der Nutzer mit einem Durchschnittsalter von 39 Jahren beschrieben wird, erweist sich in der Studie im Vergleich zum Fernsehen mit einem Durchschnittsalter von 49 Jahren als „junges Medium“. Gerade bei dieser Altersgruppe liegt die Chance für die Entwickler Applikationen zu verbreiten, da die junge Generation, die zum Teil mit Mobiltelefonen aufgewachsen ist, die zukünftigen User von Apps darstellt.

### **2.2.2 Nutzung von Sportangeboten im Internet**

In der „Meedia-Analyse“ zu den Klickzahlen im Januar 2011<sup>5</sup> liegen vier Sport- Informationsportale unter den „Top 100 – Websites in Deutschland“, gemessen an den Visits. „kicker online“ sicherte sich in diesem Ranking mit 36.111.748 Visits im Januar den 20. Platz. „Sport1“ (22.) liegt mit 31.717.584 Visits nur knapp dahinter. „Transfermarkt.de“, eine Website, die sich vor allem auf Daten zu Spielern und Vereinen spezialisiert, belegte mit 25.446.219 Visits den 31. Platz und „SPOX.com“ erreichte im Januar mit 13.569.798 Besuchen den 57. Platz.

---

<sup>4</sup> siehe: van Eimeren, Birgit/Frees, Beate, ARD/ZDF-Onlinestudie 2010 – Media Perspektiven, Juli/August 2010, <http://www.ard.de/intern/basisdaten/-/id=1183562/property=download/nid=8192/i7fsq0/index.pdf>, eingesehen am 22.02.2011

<sup>5</sup> siehe: Meedia, Die Meedia-Analyse der Januar-Klickzahlen, Februar 2011 <http://meedia.de/nc/internet/top-100.html>, eingesehen am 22.02.2011

Bereits in der „Meedia“- Rangliste vom August 2010<sup>6</sup> zeigte sich, dass das Interesse der deutschen Onlinenutzer an Fußball und dessen Informationsportalen im Internet sehr groß ist. Begünstigt durch den Start der Bundesligasaison 2010/11 erlebten die Sport- Internetseiten einen enormen Aufschwung. „kicker online“ (19.), „Sport1“ (20.), „Transfermarkt.de“ (22.) und „SPOX.com“ (47.) schafften den Sprung unter die „Top 50“ der meistbesuchten Websites Deutschlands. Während viele Internet-Präsenzen eine negative Entwicklung in den Visits verbuchten, konnten die Sportseiten mit satten prozentualen Steigerungen aufwarten. Besonders „kicker online“ war mit 29,5% Steigerung zum Vormonat unter allen Websites Deutschlands der größte Gewinner des Monats August.

### **2.2.3 Nutzung von Applikationen**

Ende Dezember 2010 veröffentlichte die Internetplattform „Mobile Marketing Watch“<sup>7</sup>, in Berufung auf die auf Apple-Analysen fixierte Website „Mobclix“<sup>8</sup>, eine Liste mit Fakten über Applikationen im Jahr 2010. Darin wird unter anderem behauptet, dass jeder Besitzer eines Smartphones durchschnittlich 2,8 Stunden am Tag mit der Benutzung von Applikationen verbringt. Drei von fünf dieser Personen würden eher eine App verwenden, statt nach Informationen im Internet zu suchen<sup>9</sup>. Besonders der kalifornische Marktführer Apple, der in seinem „App Store“ mehr als 350.000 Applikationen anbietet, profitiert von diesen Entwicklungen. Am 22. Januar feierte Apple den Download der 10- milliardensten App weltweit seit

---

<sup>6</sup> siehe: Meedia, [http://meedia.de/nc/details-topstory/article/online-ivw-sport-gewinnt-news-verliert\\_100030190.html](http://meedia.de/nc/details-topstory/article/online-ivw-sport-gewinnt-news-verliert_100030190.html), eingesehen am 22.02.2011

<sup>7</sup> Mobile Marketing Watch, <http://www.mobilemarketingwatch.com/>, eingesehen am 22.02.2011

<sup>8</sup> Mobclix, <http://www.mobclix.com/>, eingesehen am 22.02.2011

<sup>9</sup> siehe: Mobile Marketing Watch, <http://www.mobilemarketingwatch.com/mobclix-top-10-mobile-app-trends-of-2010-12171/>, eingesehen am 22.02.2011

der Markteinführung des App Stores zweieinhalb Jahre zuvor. Allein im letzten Jahr sollen nach Angaben des Unternehmens sieben Milliarden Anwendungen heruntergeladen worden sein<sup>10</sup>. Diese Zahlen belegen deutlich, dass der Markt international angenommen wird.

#### **2.2.4 Nutzung von Applikationen in Deutschland**

Wie Grafik 1 zeigt, beziffert der BITKOM<sup>11</sup> die Downloadanzahl von Applikationen in Deutschland im Jahr 2010, bezugnehmend auf Daten des Forschungsinstituts „research2guidance“<sup>12</sup>, auf 900 Millionen. Das würde einem Anstieg von 112% gegenüber dem Vorjahr bedeuten. Außerdem wären die Umsatzeinnahmen, die durch Downloads kostenpflichtiger Applikationen generiert wurden, um 88% auf 357 Millionen Euro gestiegen<sup>13</sup>. Dieses Wachstum deutet auf ein steigendes Interesse der Smartphone-User hin. Da die Userzahl selbst wächst, wird die Anzahl der Downloads somit in Zukunft ebenfalls zunehmen.

#### **2.2.5 Nutzung der Sportapplikationen**

In den „mobile facts 2010“ der AGOF finden sich unter den „Top 20“ der mobilen Apps „im durchschnittlichen Monat“ bezüglich Unique Mobile User, drei Sportapplikationen. Die iPhone-Applikation „iLiga“ belegt mit rund 208.000 UMU den 15. Platz. „kicker online“ ist mit 174.000 UMU 17., während Sport1“ mit 167.000 Unique Mobile Usern auf Rang 19 landet<sup>14</sup>.

---

<sup>10</sup> siehe: Apple, <http://www.apple.com/de/pr/library/2011/01/22appstore.html>, eingesehen am 22.02.2011

<sup>11</sup> BITKOM, <http://www.bitkom.org/>, eingesehen am 22.02.2011

<sup>12</sup> Research2guidance, <http://www.research2guidance.com/>, 22.02.2011

<sup>13</sup> siehe: BITKOM, [http://www.bitkom.org/66885\\_66877.aspx](http://www.bitkom.org/66885_66877.aspx), eingesehen am 22.02.2011

<sup>14</sup> siehe: AGOF e.V., Berichtsband mobile facts 2010, September 2010, S. 18

## 3 Empirische Analyse ausgewählter Sportapplikationen

### 3.1 Hypothesenbildung

Die aufgestellten Hypothesen stützen sich auf die Nutzung von Applikationen, Erwartungshaltung der Nutzer und die Ziele mobiler Anwendungen. Vorausgesetzt wird hier, dass die Entwickler den Usern eine Rundumversorgung in den Bereichen Benutzerfreundlichkeit, Information und Aktualität bieten wollen, um Applikationen zu einem neuen Verbreitungsweg der Fußball-Berichterstattung zu machen, der in Zukunft eine Ergänzung aber auch direkte Konkurrenz zu den altbewährten Medien wie Print, Hörfunk und TV darstellt.

**Hypothese 1:** Die Applikationen laufen stets zuverlässig und ohne technische Mängel.

Wichtig für einen stets aktuellen Informationsfluss ist die Zuverlässigkeit der Anwendungen. Ist diese nicht gewährleistet, kann das Prinzip der mobilen, immer und überall verfügbaren Berichterstattung nicht konsequent umgesetzt werden. Der Sinn mobiler Programme wäre demnach verfehlt.

**Hypothese 2:** Die Aktualität von Sportapplikationen ist jederzeit gewährleistet.

Hinter den Applikationen steht Der Gedanke, Menschen unterwegs informieren und unterhalten zu können. Um diesen Service bieten zu können, ist es nötig, dass die Applikationen möglichst zeitnah auf ein Ereignis reagieren und den User darauf hinweisen. Ist dies gewährleistet, stellt die Aktualität einen großen Pluspunkt dar.

**Hypothese 3:** Applikationen sind bereits am Ende ihres Entwicklungspotentials angelangt.

Um sich im Markt behaupten zu können und ein Bestandteil der Sportberichterstattung zu werden, müssen Applikationen weiter wandlungsfähig und sich „dynamisch“ entwickeln. Ist ihre Entwicklungsfähigkeit bereits ausgeschöpft, wäre dies, für ein junges Medium wie die mobilen Anwendungen, ein schlechtes Vorzeichen für ihr Potential, sich in Zukunft weiter in den Markt zu integrieren.

## **3.2 Methodisches Vorgehen**

Für die Überprüfung der Hypothesen wurde eine Inhaltsanalyse sechs bekannter Fußball-, bzw. Sport- Applikationen für das Apple iPhone gewählt: „PocketLiga“, „iLiga“, „Sport1“, „Eurosport“, „kicker online“ und „ran“. Betrachtet wurden ausschließlich kostenfreie Anwendungen, da ein Vergleich von durch Werbung finanzierter oder durch Downloadkosten finanzierter Programme ein Ungleichgewicht in der Bewertung darstellen würde. Untersucht wurde jede Applikation mitsamt allen angebotenen Unterrubriken und Serviceleistungen. Im Folgenden wird das Vorgehen der Inhaltsanalyse beschrieben. Daraufhin folgen die Aufstellung der Hypothesen, die Auswer-

tung der Untersuchungsergebnisse sowie die Überprüfung der zuvor erörterten Hypothesen.

### **3.2.1      Aufbau der Inhaltsanalyse**

Die folgende Inhaltsanalyse beruht auf der Untersuchung aufgestellter Kriterien, die bei kompletter Erfüllung eine Rundumversorgung der Rezipienten garantieren. Die Kriterien beinhalten Elemente der klassischen Sportberichterstattung aus den Bereichen Print, Hörfunk und TV, sowie Elemente des Web 2.0 und des mobilen Internets. Durch die Inhaltsanalyse kann festgestellt werden, welche der untersuchten Applikationen über die meisten der zu erfüllenden Kriterien verfügt und somit die beste Informationsquelle bietet. Wichtig hierbei ist das Zusammenspiel der verschiedenen Bereiche, welches im Rahmen der Analyse grafisch aufbereitet wird, um die zum Zeitpunkt der Arbeit aktuellen Versionen der Applikationen untereinander anschaulich vergleichen zu können. In der Untersuchung kann außerdem festgestellt werden, wo Vor- sowie Nachteile dieses neuen Mediums gegenüber den klassischen Medien zu finden sind.

### **3.2.2      Kriterien**

Die analytische Untersuchung der Applikationen wurde anhand eigens aufgestellter Kriterien durchgeführt. Diese Kriterien wurden nach umfangreicher Recherche und anhand eigener Erfahrungen ausgewählt und stellen die Eckpfeiler einer benutzerfreundlichen, informativen und optisch ansprechenden Anwendung dar. Besonders kommt es also darauf an, dass die Entwickler eines Programmes auf ein möglichst eng miteinander verzahntes Zusammenspiel der vier verschiedenen Oberpunkte ‚Navigation‘, ‚Ligen‘, ‚Multimedia‘ und ‚Zusatz-

funktionen‘ achten. Im Folgenden werden die untersuchten Überbereiche und Kriterien näher beschrieben und erläutert.

#### **3.2.2.1      *Navigation***

Bei der Navigation liegt der Fokus besonders auf der Benutzerfreundlichkeit. Der User soll sich möglichst schnell und ohne dazu nötige Erklärungen in der Applikation zurechtfinden. Um dies möglich zu machen, müssen die Schritte zwischen Navigationspunkten und Unterrubriken logisch und nachvollziehbar sein. Vor allem gilt es, die Navigation übersichtlich zu gestalten, damit der Nutzer schnell die gesuchten Rubriken findet. Um diese Punkte zu gewährleisten, wurden folgende sieben Kriterien festgelegt, die dem User, sollten sie in der Hauptnavigation vorhanden sein, eine übersichtliche und schnelle Bedienung der App ermöglicht: ‚News‘, ‚Spieldateien‘, ‚Tabellen‘, ‚Mehr (Zusatzinformationen)‘, ‚Mein Team‘, ‚Ligaauswahl‘, ‚Live-Ticker‘. Sind diese Kriterien vorhanden, so kann der Nutzer die wichtigsten Einstellungs- und Auswahlmöglichkeiten, sowie die interessantesten Informationen, Nachrichten und Daten durch nur einen Klick aufrufen.

#### **3.2.2.2      *Ligen***

Viele Interessenten und Fans des Fußballsports interessieren sich nicht explizit für nur einen Wettbewerb. Der deutsche Fußballfan wird sich zwar besonders über die deutschen Wettbewerbe informieren wollen, zusätzlich dazu aber auch andere, ausländische Ligen, Pokale und Meisterschaften im Blick behalten. Eine umfangreiche Berichterstattung bietet dem User demnach einen Mehrwert, da er sich nicht nur national, sondern auch über die Republik hinaus Fußball-News, -Ergebnisse und -Daten einholen kann. Um diesen Service zu



bewerten wurden die folgenden acht Kriterien, die es für eine allumfassende Berichterstattung zu erfüllen gibt, aufgestellt: ‚1. Bundesliga‘, ‚2. Bundesliga‘, ‚Weitere deutsche Ligen‘, ‚DFB-Pokal‘, ‚Europäische Top-Ligen‘, ‚Europäische Turniere (CL/EL)‘, ‚Internationale Turniere und Qualifikationen (EM/WM)‘, ‚Weitere internationale Ligen‘.

### **3.2.2.3      *Multimedia***

Einen großen Pluspunkt von Applikationen im Vergleich zu Zeitungen und Zeitschriften bietet die Möglichkeit, den Nutzern bewegte Bilder in Form von Videos anzubieten. Um das Prinzip des „Web 3.0“ sinnvoll in die Programme einzubinden, ist der Aspekt des „Social Web“ nicht außer Acht zu lassen. Besonders ist hier auf eine Konnektivität mit den, in diesem Bereich reichweitenstärksten, Websites „facebook“ und „twitter“ zu achten, da diese im Laufe der letzten Jahre zu einer festen Institution im Internet geworden sind und auch in Zukunft das Nutzungsverhalten der Internetuser mitbestimmen werden. Auch Bildergalerien bieten eine gelungene Abwechslung zu oft „trockenen“ Daten und Fakten. Der Sinn einer Fußball-Applikation ist es, ständig informiert zu bleiben und auch unterwegs kein wichtiges Ereignis zu verpassen. Gerade die ‚Push-Benachrichtigungen‘, die dem User bei Aktivierung durch Nachrichten oder Töne signalisieren, dass etwas passiert ist, sind deshalb als wichtige Funktion zu bewerten. Um Spiele, abseits der schriftlichen Nachrichten live zu verfolgen, bietet sich die Möglichkeit einer ‚Radio‘-Funktion an, bei der es die App dem User erlaubt, sich in die aktuelle Berichterstattung der Funkhäuser einzuwählen. Die folgenden sechs Kriterien sind demnach im Multimedia-Bereich zu erfüllen um den Nutzern eine exzellente Anbindung an die Möglichkeiten des ‚Mobile Web‘ zu ermöglichen: ‚Videos‘, ‚Bildergalerien‘,

‚Radio‘, ‚facebook- Konnektivität‘, ‚Twitter- Konnektivität‘, ‚Push- Benachrichtigungen‘

#### **3.2.2.4      *Zusatzfunktionen***

Die ‚Zusatzfunktionen‘ sind auch als Zusatzinformationen zu sehen und beschreiben Daten und Statistiken abseits der aktuellen Berichterstattung der Spieltage, die als zusätzlicher Service angeboten werden. Das Kriterium ‚Alle Teams‘ ist erfüllt, wenn die Anwendung Informationen, Daten oder Statistiken zu allen Teams der angebotenen Wettbewerbe zur Verfügung stellt. Auch weitere ‚Statistiken der Ligen‘ sowie ‚Torschützen‘- Auflistungen werden unter diesem Punkt gesondert bewertet. Nachträgliche ‚Spielzusammenfassungen‘, seien es Übersichten zu vergangenen Spielen oder alte Live-Ticker, durch die der User den Spielverlauf im Nachhinein nachvollziehen kann, um sich so auch über verpasste Spiele ein Urteil bilden zu können, stellt ein weiteres Kriterium dar. Insgesamt gibt es unter dem Punkt ‚Zusatzfunktionen‘ also vier zu erfüllende Kriterien.

### **3.2.3      Durchführung der Inhaltsanalyse**

Anhand einer genauen Untersuchung der Applikationen wird das Vorhandensein der aufgestellten Kriterien in tabellarischer und schriftlicher Form festgehalten. Die erfüllten Kriterien werden in der Folge addiert. Somit kann die grafische Auswertung der Anwendungen erfolgen, die aufzeigt, welche App wie viele der zu erfüllenden Punkte beinhaltet. Diese Grafiken können dadurch anschaulich miteinander verglichen werden. Die folgende Abbildung zeigt die Grundstruktur der Inhaltsanalyse mit ihren verschiedenen zu untersuchenden Bereichen ‚Navigation‘, ‚Multimedia‘, ‚Zusatzfunktionen‘ und ‚Ligen‘.

Zusätzlich sind auch die von den Programmen zu erfüllenden Kriterien aufgelistet. Diese Kriterien sind in Kapitel 3.2.2 näher beschrieben.

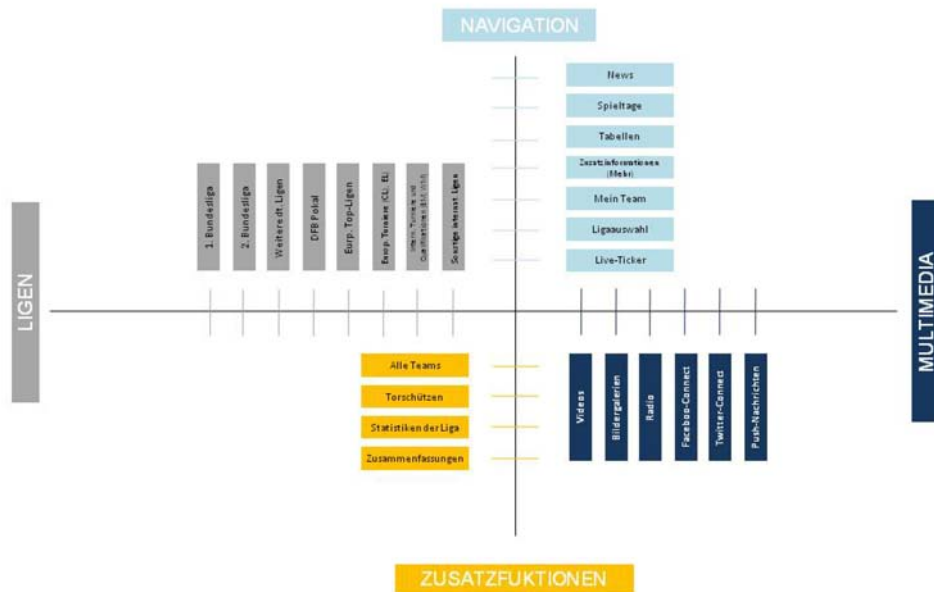


Abbildung 1: Grundmodell der grafischen Analyse<sup>15</sup>

<sup>15</sup> in Anlehnung an: Schwarz, Katharina: Wahlkampf 2.0 – Politische Kommunikation im Internet, Bachelorarbeit, Macromedia Fachhochschule für Medien und Kommunikation, München 2009

## 4 Inhaltsanalyse ausgewählter Sportapplikationen



Untersucht wurden die unten in alphabetischer Reihenfolge angeführten Applikationen:

- „Eurosport“
- „iLiga“
- „kicker online“
- „PocketLiga“
- „ran“
- „Sport1“

## 4.1 Eurosport (Version 2.0.1)



Hinter der Eurosport-Applikation steht die TV-Sendeanstalt gleichen Namens. Eurosport bezeichnet sich selbst als „das erfolgreichste Spartenprogramm Europas und das einzige Sportvollprogramm in Deutschland“. Die Internetpräsenz des Senders<sup>16</sup> entspricht weniger einer typischen Unternehmens-Website, als vielmehr einem eigenständigen Sportportal, das von „Yahoo“ betreut wird und mit eigenen Berichten sowie von der „dpa“ bereitgestellten News aus verschiedensten Sportarten aufwartet. Dass sich auch die Applikation mit vielen unterschiedlichen Sportarten beschäftigt, muss in der folgenden Analyse bedacht werden. Der Fußball-Bereich wird dennoch unter denselben Maßstäben ausgewertet, wie bei den anderen untersuchten Anwendungen.

### 4.1.1 Navigation

Die Applikation „Eurosport“ verfügt über zweierlei Navigationspunkte. Im oberen Bereich des Bildschirms sieht man die „fixen Navigationspunkte“, Punkte, die sich, egal welche Sport-

<sup>16</sup> siehe: Eurosport, Homepage, <http://de.eurosport.yahoo.com/>, eingesehen am 15.01.2011

art der User auswählt, nicht verändern. ‚Home‘, ‚News‘, ‚LIVE‘ und ‚Resultate‘ stehen demnach für jede Sportart zur Verfügung. Im unteren Bereich des Displays finden sich die anzuwählenden Sportarten. „Eurosport“ bietet im Bereich Navigation eine Besonderheit, die unter den untersuchten Apps einzigartig ist: Es besteht die Möglichkeit die Sportarten gegen andere auszutauschen um die Startseite so nach eigenen Interessensbereichen und Anforderungen individuell anzupassen. Obwohl diese Tatsache nicht direkt mit dem Fußball-Bereich der Anwendung zusammenhängt, muss diese Möglichkeit hier dennoch als einzigartige Idee aufgeführt werden, da sportaffinen Nutzern auf diese Weise News, Daten und Ergebnisse „ihrer“ Sportarten schnell zu Verfügung stehen. Klickt man nun auf den Navigationspunkt ‚Fußball‘, so erscheinen bei angewählter ‚Home‘-Übersicht ausführliche News und Hintergrundberichte, die entweder aus der eigenen Redaktion, oder aber von der „dpa“ stammen. Da es keine weiteren Unterrubriken, wie z.B. eine Ligaauswahl gibt, ist der ‚Home‘-, wie auch der ‚News‘-Bereich sehr unübersichtlich und man kann nur durch eine kleine Zeile in der Über-Überschrift erkennen, von welchem Wettbewerb die News handeln. Negativ fällt hier auf, dass weder die Hintergrundberichte, noch die News besonders aktuell sind und zum Teil über Stunden nicht aktualisiert werden. Der Navigationspunkt ‚LIVE‘ bietet, wie auch in der Applikation „Sport1“, die Filtermöglichkeiten ‚Jetzt live‘, ‚Resultate‘ und ‚In Kürze‘. Unter dem Navigationspunkt ‚Resultate‘ besteht, im Gegensatz zu allen anderen Rubriken dieser App, die Möglichkeit, die anzuzeigenden Ergebnisse nach Ligen zu ordnen. Auch die Funktion ‚Mein Team‘ kann unter der Startseite erreicht werden. So wird man von der Applikation alarmiert, wenn ein Spiel des Lieblingsteams beginnt oder etwas in dem Spiel passiert. Die Anwendung verfügt in ihrer Navigation über vier von sieben zu erfüllenden Punkte. (4/7: ‚News‘, ‚Ergebnisse‘, ‚Live-Ticker‘, ‚Mein Team‘)

#### 4.1.2 Ligen

„Eurosport“ verfügt über die Ergebnisse aller Ligen weltweit, die für einen Fußball-Fan von Interesse sein könnten. Von den deutschen Profi-Wettbewerben über sämtliche europäischen Top-Ligen und die europäischen Club-Turniere Europa League und Champions League, sowie über die internationalen Turniere und Qualifikationen zur EM und WM, gibt es hier sogar Daten, Ergebnisse und Tabellen von sonstigen internationalen Ligen wie zum Beispiel der ‚Serie A Brasilien‘. Dieser umfassende Service ist bemerkenswert und wird nur von der App „kicker online“<sup>17</sup> in ähnlichem Umfang angeboten. Die meisten dieser Ligen gehen jedoch in der unübersichtlichen Anordnung der News unter, da über die Ligen aus Deutschland, Spanien und Italien deutlich mehr berichtet wird als beispielsweise aus Brasilien oder Portugal. Sucht man jedoch News zu diesen nicht allzu populären Ligen, muss man sämtliche Fußball-News durchblättern, da die kleineren Wettbewerbe nicht mit einer Suchfunktion hinterlegt sind. Das Hinzufügen einer Filteroption würde diesen umfangreichen Service noch attraktiver gestalten. Das Angebot, Ergebnisse mitsamt Highlights in schriftlicher Form und Aufstellungen sowie Tabellen abrufen zu können, überzeugt.

(8/8: ‚1. Bundesliga‘, ‚2. Bundesliga‘, ‚Weitere deutsche Ligen‘, ‚DFB-Pokal‘, ‚Europäische Top-Ligen‘, ‚Europäische Turniere (CL,EL)‘, ‚Internationale Turniere und Qualifikationen‘, ‚Sonstige internationale Ligen‘)

#### 4.1.3 Multimedia

Die Applikation verfügt, sowohl bei den ‚News‘ als auch bei sonstigen Berichten unter ‚Home‘, über die Option, den angezeigten Artikel via „facebook“ oder „Twitter“ zu teilen oder ihn

---

<sup>17</sup> siehe: Kapitel 4.3, S. 38ff

per SMS oder E-Mail zu versenden. Außerdem besteht die Möglichkeit, Artikel und News zu kommentieren. Das hierfür notwendige Login soll die User an die Applikation binden und einen exklusiven Eindruck erwecken sowie zu Diskussionen der Nutzer untereinander anregen. Dies alles stellt die umfangreichste Anbindung an das Prinzip des Web 2.0 dar, da interessante Neuigkeiten und Geschichten über verschiedenste Verbreitungswege verschickt und so geteilt werden können. Ebenso verfügt die App über eine Push-Funktion, um bei Spielen von ausgewählten Teams („Mein Team“<sup>18</sup>) im Falle eines Ereignisses (Tor, Rote Karte etc.) sofort benachrichtigt zu werden. Manche Artikel des Navigationspunktes „Home“ beinhalten kurze Videos, die thematisch mit der Meldung verwandt sind. Da diese Videos nicht für alle Artikel verfügbar sind und kein Multimedia- bzw. Video-Bereich direkt anzuwählen ist, wird der zu untersuchende Punkt „Videos“ trotz Ausnahmen als nicht erfüllt gewertet.

(3/6: „Facebook-Konnektivität“, „Twitter-Konnektivität“, „Push-Benachrichtigungen“)

#### **4.1.4 Zusatzfunktionen**

An weiterreichenden Zusatzfunktionen fehlt es „Eurosport“ fast gänzlich. So besteht einzig die Möglichkeit, Spielzusammenfassungen vergangener Partien der 1. und 2. Bundesliga, des DFB-Pokals, der Champions League, sowie der EM und WM in einer schriftlichen Zusammenfassung (Live-Ticker) einzusehen. In der EM-Qualifikation sind nur Spiele der deutschen Nationalmannschaft vorhanden, bei Spielen in der Europa League nur Partien mit deutscher Beteiligung. Bei allen anderen Ligen stehen lediglich die Grundinformationen wie vergebene Karten, Aus-/Einwechslungen und Tore zur

---

<sup>18</sup> vgl. Kapitel 4.1.1, S. 27



Verfügung. Zusätzlich sind bei Spielen aller angebotenen Ligen Highlights (besondere Ereignisse des Spiels in schriftlicher Form) und die Aufstellungen beider Teams einzusehen. Da außer diesen Informationen mit Ausnahme der Tabellen keine sonstigen Daten und Fakten zu den Mannschaften, Spielern und Wettbewerben bereitstehen, ist mit den Spielzusammenfassungen nur einer der vier zu untersuchenden Punkte erfüllt. (1/4: ‚Spielzusammenfassungen‘)

#### **4.1.5            Fazit**

Eine umfangreiche Ligaauswahl ist eine Stärke der „Eurosport“- App. Das Fehlen vieler Kriterien in den ‚Zusatzfunktionen‘ fällt negativ auf.

Positiv stellt sich insbesondere die dem Multimedia- Bereich zugeordnete Konnektivität dar. Die App bietet die Möglichkeiten, von „Eurosport“ bereitgestellte Artikel und News weiter zu veröffentlichen und somit Freunden und Bekannten zugänglich zu machen. Über die Funktion, Nachrichten zu kommentieren, verfügt keine andere der untersuchten Apps. Auf diese Weise erlauben die Entwickler dem User, mittels der Anwendung zu interagieren und untereinander zu diskutieren. Auch die Anzahl der Ligen erfüllt alle zuvor aufgestellten Kriterien und bietet so einen äußerst umfangreiches Portfolio. Die Möglichkeit, den Startbildschirm eigenen Wünschen anzupassen, ist ebenso einzigartig wie benutzerfreundlich.

Im Gegensatz zu der Benutzerfreundlichkeit bei der Wahl der Sportarten auf der Startseite steht die Navigation an sich. Die Entwickler haben hier versucht, durch die gleichbleibenden Navigationspunkte („fixe Navigationspunkte“<sup>19</sup>) die Bedienbarkeit zu erleichtern. Jedoch gibt es in jeder Sportart sinnvol-

---

<sup>19</sup> vgl. Kapitel 4.1.1, S. 26

le Ergänzungen anzubringen, um unnötige Unterrubriken zu umgehen. Im Test waren die News nicht aktuell und zwischen der Untersuchung und der zuletzt bereitgestellten Nachricht vergingen bis zu zwei Stunden. Der Sinn einer Applikation ist es auch, unterwegs stets auf dem Laufenden zu bleiben. Das ist mangelhafte Aktualisierung kaum möglich. Die angezeigten News lassen eine Filteroption vermissen, um sie den Wünschen der User anzupassen (Auswahl des Wettbewerbs).

„Eurosport“ zeigt sich insgesamt zwar als sehr umfangreiche Applikation, dennoch überwiegt die Unübersichtlichkeit und die dadurch benutzerunfreundliche Bedienung. Gerade durch die Zusammenstellung der News, die nicht nach Wettbewerb geordnet werden können, wird dem User die Suche nach den bereichsspezifischen Nachrichten erschwert. Die Tatsache, dass die App dem User ungemein viele Ligen anbietet, ist bemerkenswert. Dennoch wären hier außer den Ergebnissen auch kurze Informationen über die Spielerkader wünschenswert. Die Idee, „Eurosport“ an das Social Web anzubinden, zeigt die Sensibilität der Entwickler für die neuen Märkte. Besonders das Schaffen einer eigenen Eurosport-Community mit der Möglichkeit, News und Artikel zu kommentieren, ist ein gutes Vorbild für andere Entwickler und deren Anwendungen. „Eurosport“ versucht, dem User durch die Community und durch ihn adaptierbare Startseite das Gefühl von Interaktion zu vermitteln. Dennoch reicht dieser Punkt alleine nicht aus, um Nutzer dauerhaft an diese Applikation zu binden.

Die folgende Grafik zeigt, dass „Eurosport“ zwar über eine hohe Anzahl an Ligen verfügt und auch die Hälfte der zu erreichenden Punkte in den Bereichen Multimedia und Navigation erfüllt, aber dennoch muss aber das Zusammenspiel zwischen den verschiedenen Kriterien stimmen. Die zu unter-

suchenden Zusatzfunktionen, die einen großen Mehrwert im Informationssektor leisten könnten, sind kaum aufzufinden.

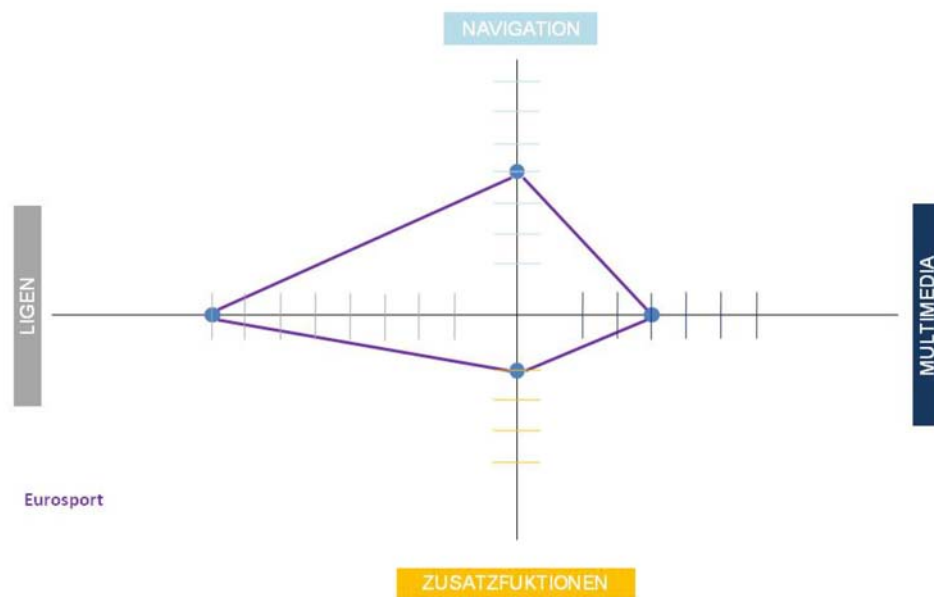


Abbildung 2: Grafische Analyse „Eurosport“

## 4.2 iLiga (Version 3.1)



Der dem Gruner + Jahr-Konzern zugehörige Vermarkter G+J EMS Mobile bietet mit „iLiga“ „eine der meistinstallierten und reichweitenstärksten mobilen Sport-Applikationen in Deutschland“<sup>20</sup>. Zur besseren Vermarktung der App wurde eine eigene Website ‚iLiga.de‘ geschaffen, die einen ‚iLiga Blog‘ hostet, auf den über „iLiga“ zugegriffen werden kann und der über alle Neuigkeiten rund um die Anwendung informiert. Zur Fußball-WM 2010 wurde eine spezielle „WM-iLiga“ auf Basis Standard-App entwickelt, die zusätzliche Features wie z.B. ein eigenes, in Südafrika produziertes Video-Magazin und 3D-Analysen sowie Live-Schaltungen anbot. Im Folgenden wird die iPhone-Applikation „iLiga“ anhand der im Vorfeld definierten Kriterien ‚Navigation‘, ‚Ligen‘, ‚Multimedia‘ sowie ‚Zusatzfunktionen‘ analysiert.

<sup>20</sup> Gruner + Jahr, 29.03.2010,  
[http://www.guj.de/index2.php4?/de/presse/suchergebnisse/meld\\_100329\\_20.php4](http://www.guj.de/index2.php4?/de/presse/suchergebnisse/meld_100329_20.php4),  
eingesehen am 16.01.2011

#### 4.2.1 Navigation

Die Navigation startet mit der Auswahl der Ligen. Ist die gewünschte Liga gewählt, öffnet sich eine weitere übersichtliche Navigation, die die Mehrzahl der zu erfüllenden Punkte (5/7; ‚News‘, ‚Spieltage‘, ‚Tabelle‘, ‚Ligaauswahl‘ und ‚Mehr‘) beinhaltet. Eine umfangreiche Ligaauswahl unterstreicht die Mächtigkeit der Applikation<sup>21</sup>. Der Menüpunkt ‚Video‘ bietet dem User bereits in der Hauptnavigation einen Teil des Multimedia-Angebots. Bei den ‚News‘ gibt es außerdem eine Filteroption, mittels derer sich Nachrichten der angezeigten Liga oder aber auch allgemeine News aus sämtlichen Wettbewerben auswählen lassen.

(5/7; ‚News‘, ‚Spieltage‘, ‚Tabelle‘, ‚Ligaauswahl‘, ‚Mehr‘)

#### 4.2.2 Ligen

„iLiga“ umfasst die deutschen Profi-Ligen, den DFB-Pokal und sämtliche europäische Top-Ligen (in England, Spanien, Italien und Frankreich inklusive der zweithöchsten Spielklassen). Zusätzlich bietet die App auch den englischen, spanischen und italienischen Pokalwettbewerb an, sowie News, Ergebnisse und Tabellen zu den internationalen Qualifikationsturnieren und Endrunden der EM und WM. Damit erfüllt „iLiga“ nahezu alle zu untersuchenden Punkte. Es fehlen lediglich die Informationen zu den außereuropäischen Ligen.

(6/7; ‚1. Bundesliga‘, ‚2. Bundesliga‘, ‚Weitere deutsche Ligen‘, ‚DFB-Pokal‘, ‚Europäische Top-Ligen‘, ‚Europäische Turniere (CL/EL)‘, ‚Internationale Turniere und Qualifikationen (EM, WM)‘)

---

<sup>21</sup> vgl. Kapitel 4.2.2, S. 34

#### 4.2.3 Multimedia

Wie bereits in Kapitel 4.2.1 beschrieben, liegt ein Hauptaugenmerk der Navigation auf dem Video-Bereich, der nicht Ligen-spezifisch gestaltet ist. Dieser Bereich verfügt über einen sehr aktuellen Content und bietet mit den Unterrubriken ‚Top-Videos‘ (Quelle: SID), ‚Highlight-Clips Top-Ligen‘, ‚Deutsche Ligen‘, ‚Nationalelf‘, ‚Champions League‘, ‚Europa League‘ und den selbst produzierten ‚TOPiX-Schlagzeilen der Bundesliga‘ viele Auswahlmöglichkeiten. Einzig der Bereich ‚TOPiX‘ ist nicht mit aktuellen Inhalten bestückt. Weiter gibt es unter dem Navigationspunkt ‚Mehr‘ einen Live-Radio-Stream, in dem der User zwischen den öffentlich-rechtlichen Funkanstalten wählen kann, um dort die Radio-Berichterstattungen zu den jeweiligen Spieltagen abrufen zu können. Außerdem besteht die Möglichkeit, sich aktuelle Ereignisse der laufenden Spiele über eine ‚Push-Benachrichtigung‘ anzeigen zu lassen, um dadurch kein wichtiges Ereignis zu verpassen. Manko hierbei ist jedoch die Tatsache, dass die Anwendung es dem User nicht ermöglicht, das iPhone in den batteriesparenden Stand-by-Modus zu versetzen. Dies wirkt sich negativ auf die Laufzeit des Akkus aus. Insgesamt erfüllt der Multimedia-Bereich die Hälfte der untersuchten Punkte (3/6: ‚Videos‘, ‚Radio‘, ‚Push-Benachrichtigungen‘).

#### 4.2.4 Zusatzfunktionen

Auch „iLiga“ verfügt, wie die meisten untersuchten Applikationen, über den Navigationspunkt ‚Mehr‘. Dieser beinhaltet neben der bereits erwähnten Radio-Funktion<sup>22</sup> auch ein ‚Tipp-spiel‘ (Zugang über Login), eine Torschützenliste der ausgewählten Liga und die Auswahlmöglichkeit ‚Teams‘. Unter der Rubrik ‚Teams‘ kann der User umfangreiche Informationen

---

<sup>22</sup> vgl. Kapitel 4.2.3, S. 34

über alle Mannschaften der gewählten Liga erfahren. Einzig die individuellen Spielerinformationen fallen dürftig aus und sind ausbaufähig. Es besteht sogar die Möglichkeit, sich das Stadion des Teams über eine Verlinkung zu „Google Maps“ anzeigen zu lassen und die Wikipedia-Einträge der Teams aufzurufen. Dadurch stehen umfangreiche Informationen über alle Teams der auswählbaren Ligen bereit. Weitere Statistiken der Ligen sind allerdings mit Ausnahme der Tabellen, Spieltage und Torschützenliste nicht verfügbar. Die ‚Spielzusammenfassungen‘ ähneln denen der „PocketLiga“<sup>23</sup>, denn auch hier stehen als Informationsquellen ‚Live-Ticker‘ vergangener Spiele wie eine Filteroption ‚Übersicht‘ zur Verfügung. Eine Besonderheit der Anwendung ist die Auswahlmöglichkeit der Spiele, die über den Live-Ticker angezeigt werden können. Dem User stehen hier sowohl alle Einzelspiele, als auch ein ‚Konferenz-Ticker‘ zu Verfügung. Die App erfüllt somit die meisten der untersuchten Punkte.

(3/4: ‚Alle Teams‘, ‚Torschützen‘, ‚Spielzusammenfassungen‘)

#### **4.2.5 Fazit**

In der genauen Analyse der App ist vor allem das umfangreiche Ligen-Angebot sowie das Zusammenspiel der vier Bereiche ‚Navigation‘, ‚Ligen‘, ‚Multimedia‘ und ‚Zusatzfunktionen‘ als positiv zu bewerten. Negativ fallen unzureichende Informationen und Daten zu Spielern und Teams ins Auge.

Positiv zu werten ist die Übersichtlichkeit von „iLiga“, die eine Bedienung der Anwendung sehr leicht macht. Dies beginnt schon bei der Auswahl der Ligen und setzt sich in der weiteren Betrachtung nahtlos fort. Ein weiterer Pluspunkt ist das Zusammenspiel zwischen Daten, Fakten und dem sehr umfang-

---

<sup>23</sup> vgl. Kapitel 4.4.4, S. 48

reichen Video-Angebot. Die Videos starten zwar erst nach einer kurzen Werbung, sind jedoch qualitativ hochwertig und für das iPhone optimiert. Der Content dieses Bereichs ist mit Ausnahme der selbst produzierten TOPiX sehr aktuell. Nicht vorhandene Rechte der Bewegtbilder zu den Wettbewerben macht „iLiga“ durch 3D-Analysen wett. Auch die Anbindung in den Rundfunk-Sektor ist erwähnenswert, da dem User hier die Live-Übertragungen der öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalten angeboten werden. Dies ist unter den untersuchten Apps einzigartig. Die Verlinkung zu Wikipedia-Einträgen unter ‚Teams‘ ist eine gelungene Ergänzung zu den von der Anwendung selbst zur Verfügung gestellten Informationen.

Aber auch ein negativer Punkt fällt unter der Rubrik ‚Teams‘ ins Auge. Die bereitgestellten Informationen über die Spieler der ausgewählten Vereine sind nicht sehr umfangreich und wie man an anderen Anwendungen (kicker online, ran) sieht, stellt eine komplette und gut gepflegte Spieler-Datenbank einen erheblichen Service-‚Mehrwert‘ dar. Der ansonsten gute Multimedia-Bereich verfügt ebenfalls über eine Schwachstelle: Die Push-Benachrichtigung erfolgt nur unter aktiver Benutzung der Applikation, nicht jedoch im Stand-by-Modus. Dies führt zu einer verkürzten Laufzeit des Akkus.

Insgesamt macht „iLiga“ einen sehr übersichtlichen, umfangreichen und kompetenten Eindruck. Die Benutzung wird dem User durch einen logischen Aufbau der Navigationspunkte und Unterrubriken leicht gemacht. Die News und Video-Inhalte sind sehr aktuell. Der Video-Bereich selbst ist eines der Highlights dieser App. Dies zeigt, welchen hohen Stellenwert die Entwickler auf dem Multimedia-Sektor beimessen. Die Möglichkeit, soziale Netzwerke einzubeziehen, wurde bislang nicht realisiert. Die Tatsache, dass „iLiga“ über Informationen, Daten und News sämtlicher europäischer Wettbewerbe verfügt,



macht die Anwendung zu einer sehr attraktiven Informationsquelle für Fußball-Fans.

Die folgende Grafik veranschaulicht, dass „iLiga“ im multimedialen Bereich kaum Wünsche offen ließe, würde man die audio-visuellen Features durch Anbindung an die sozialen Netzwerke ergänzen.

Das Angebot der Ligen sowie die Navigation und Zusatzfunktionen, sind mit den meisten der zu erfüllenden Punkte ausgestattet.

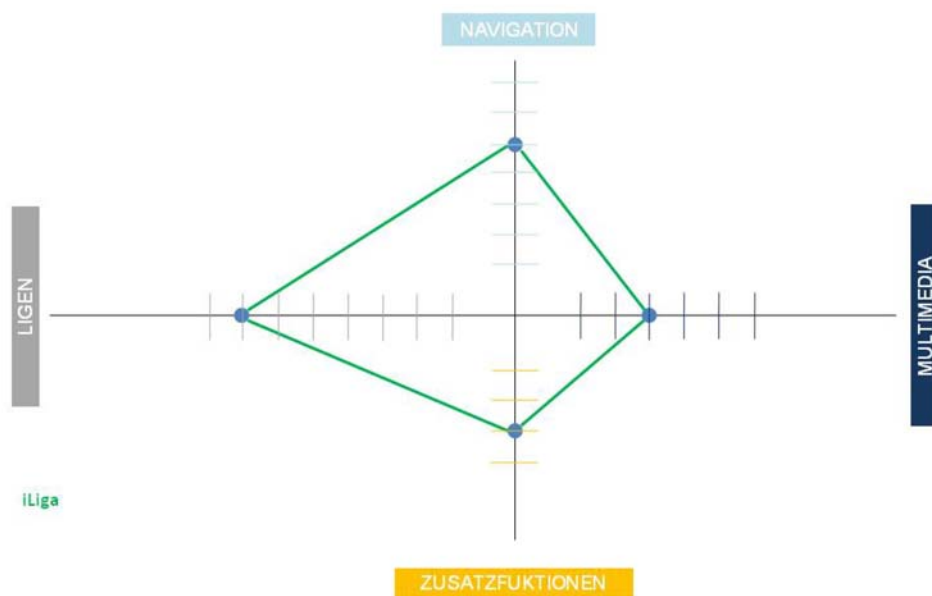


Abbildung 3: Grafische Analyse „iLiga“

### 4.3 kicker online (Version 1.0)



Das „kicker- sportmagazin“ ist Deutschlands renommierteste Sportzeitung. Nachdem sich die Zeitschriften „Der Kicker“ und das „Sportmagazin“ 1968 zusammenschlossen<sup>24</sup>, erscheint das „kicker- sportmagazin“ zweimal wöchentlich (Montag und Donnerstag) und hat eine Reichweite von 3.36 Mio. Lesern. Durchschnittlich wurden im 3. Quartal 2010 „369.333 Exemplare (Montag- Ausgabe) bzw. 306.279 (Donnerstag- Ausgabe) gedruckt“<sup>25</sup>. Auch das 1997 erstmals online erschienene Sportportal „kicker online“ gehört mit 36.111.748 Visits<sup>26</sup> im Januar 2011 zu den beliebtesten Informationsquellen für Sport- und insbesondere Fußballfans. Sowohl das Magazin, als auch die Website legen ihren Schwerpunkt auf den Fußballsport, beschäftigen sich aber auch mit weiteren Sportarten. Seit 2010 stellt der „Olympia- Verlag“ auch eine iPhone- Applikation des „kicker“ zur Verfügung. Diese bietet als völlig eigenständige App unter dem kicker-Logo Zugriff schier uner-

<sup>24</sup> vgl.: Olympia-Verlag GmbH, <http://www.olympia-verlag.de/verlag/geschichte.aspx>, eingesehen am 15.02.2011

<sup>25</sup> vgl.: Olympia-Verlag GmbH, <http://www.olympia-verlag.de/kicker/index.aspx>, eingesehen am 15.02.2011

<sup>26</sup> siehe: Olympia-Verlag GmbH, Januar 2010  
<http://www.kicker.de/home/mediadaten.html>, eingesehen am 15.02.2011

erschöpfliche Informationen aus den Datenbeständen der kicker-Redaktion.

#### **4.3.1 Navigation**

„kicker online“ startet mit der Sport-News-Übersicht als Startseite. Der Aufmacher ist hier die Top-Nachricht des Tages, bzw. der Hinweis auf den Live-Ticker, sofern in den deutschen Wettbewerben gerade gespielt wird. Es gibt hier keine Möglichkeit, die angezeigten Artikel nach einer Sportart zu filtern. Da sich auch die „kicker“-Applikation nicht ausnahmslos mit Fußball beschäftigt, sind hier zwischen deutschen und internationalen Fußball-Meldungen auch Berichte über Handball, Wintersport, Motorsport etc. zu finden. Dies lässt die News-Seite, obwohl sie sehr aktuellen Content bietet, etwas unorganisiert wirken. Außer den ‚News‘ hat man von der Startseite direkten Zugang zu den Rubriken ‚Live & Tabellen‘, ‚Mein Team‘ und ‚Media‘. ‚Live & Tabellen‘ widmet sich im Gegensatz dazu wieder rein dem Fußballsport. Durch die Unterrubrik ‚Aktuelle Paarungen‘ gelangt der User auf eine Übersicht der Partien, die gerade gespielt werden und kann das Geschehen auf den Plätzen live mitverfolgen. Außerdem kann unter ‚Live & Tabellen‘ die Liga ausgewählt werden und der User erhält umfangreiche Informationen zu den Spieltagen, den Teams, den Spielern, sowie die aktuelle Tabelle des ausgewählten Wettbewerbs. Die Auswahl der Ligen ist trotz der enormen Anzahl<sup>27</sup> sehr ordentlich und benutzerfreundlich gestaltet. Zusätzlich dazu kann man den Tor-Alarm („Tor-Alert“) bei gewünschten Spielen aktivieren, um im Falle eines erzielten Tores sofort benachrichtigt zu werden. In der Rubrik ‚Mein Verein‘ ist es dem User möglich, seinen Lieblings-Club zu wählen, um gezielt über diesen informiert zu werden. In die-

---

<sup>27</sup> vgl. Kapitel 4.3.2, S. 40

sem Bereich werden die aktuellsten Videos und Artikel mit Bezug auf den angewählten Verein angezeigt. Zusätzlich stehen dem Nutzer Informationen zu den nächsten Spielen, der aktuellen Tabelle und dem Kader bereit. Besonders die Spielerauswahl unter ‚Kader‘ besticht hier durch eine sehr umfangreiche Datenbank und übersichtliche Statistiken. Unter ‚Media‘ finden sich Videos, Slideshows und Podcasts in einer übersichtlichen Anordnung. Der Punkt Navigation erfüllt somit die meisten der zu untersuchenden Kriterien.

(5/7: ‚News‘, ‚Tabellen‘, ‚Mein Team‘, ‚Ligaauswahl‘, ‚Live-Ticker‘)

#### **4.3.2 Ligen**

„kicker online“ verfügt von allen untersuchten Applikationen über das umfangreichste Angebot an Ligen. Diese App bietet den Usern eher zu viel als zu wenig Auswahlmöglichkeit. Mit der 1. und 2. Bundesliga, der 3. Liga, der Regionalliga Nord, West und Süd, dem DFB-Pokal, der Champions League und der Europa League, der „Nationalelf“, den internationalen Turnieren und Qualifikationen (EM/WM), sämtlichen europäischen Top-Ligen und deren nationalen Pokalen und nahezu allen anderen internationalen Ligen und Pokalen, verfügt die Anwendung über 100 auswählbare Wettbewerbe. Durch die Fülle an Auswahlmöglichkeiten ist eine benutzerfreundliche Darstellung nur schwer möglich. Letztere soll durch ein Sichtbarmachen der Flaggen der jeweiligen Länder vor den Wettbewerben erleichtert werden. In kleineren Ligen stehen nur Ergebnisse und Tabellen, nicht aber weitere Informationen zu Teams, Spielern und Spielen zur Verfügung. Dennoch bietet die App hier insofern einen einzigartigen Service, als man nahezu jeden Wettbewerb durch wenige Klicks verfolgen kann.

(8/8: ‚1. Bundesliga‘, ‚2. Bundesliga‘, ‚Weitere deutsche Ligen‘, ‚DFB-Pokal‘, ‚Europäische Top-Ligen‘, ‚Europäische Turniere

(CL,EL)‘, ;Internationale Turniere und Qualifikationen‘, ‚Sonstige internationale Ligen‘)

#### **4.3.3 Multimedia**

Wie bereits in Kapitel 4.3.1 beschrieben, ist der Bereich ‚Media‘ ein Punkt der Hauptnavigation. Hier finden sich aktuelle Videos, Slideshows und täglich neue Podcasts wieder. Die Videos, die unter dem Namen „kicker.tv“ aufgeführt werden, sind in Zusammenarbeit mit „Spiegel TV“ produziert. Die Bildqualität überzeugt bei diesen Videos allerdings nicht. Trotzdem bieten die Filme, die meist Hintergrundberichte zur aktuellen Situation in der Bundesliga darstellen, aber auch über andere Sportarten berichten, einen Mehrwert zur auch sonst sehr informativen Applikation. Ähnlich wie im Video-Bereich sind auch die Bildergalerien („Slideshows“) keine reine Fußball-Domäne. Der User findet hier aktuelle Bilderserien aus der Welt des Sports. Hier muss angemerkt werden, dass nicht alle Fotos an das Format des iPhone-Displays angepasst wurden. Ebenso wenig wurde die Möglichkeit wahrgenommen, die Qualität der Bilder für das hochauflösende Retina-Display des iPhone4 zu verbessern, wodurch viele Bilder nur unscharf oder verpixelt angezeigt werden. Die ca. fünfminütigen Podcasts sind reine Audio-News aus dem Fußball-Bereich, die täglich die neuesten Schlagzeilen und Hintergrundberichte und Vorschauen auf die nächsten Spiele anbieten. Dies stellt eine angenehme Möglichkeit dar, täglich auf dem Laufenden zu bleiben. Ebenso verfügt die Applikation über ‚Push-Benachrichtigungen‘ („Tor-Alerts“), die dem User sofort Auskunft über geschossene Tore der ausgewählten Begegnungen geben. Eine Möglichkeit News, Videos oder andere Inhalte über soziale Netzwerke wie „facebook“ oder „Twitter“ zu verbreiten, gibt es ebensowenig, wie einen Community-Bereich, in dem die Nutzer aktuelle Geschehnisse diskutieren können. Im

Punkt ‚Multimedia‘ erfüllt „kicker online“ somit nur die Hälfte der zu erfüllenden Kriterien.

(3/6: ‚Videos‘, ‚Bildergalerien‘, ‚Push- Benachrichtigungen‘)

#### **4.3.4            Zusatzfunktionen**

Auch beim Punkt ‚Zusatzfunktionen‘ weist „kicker online“ die umfangreichsten Informationen aller untersuchten Apps auf. Besonders wird in der Anwendung Wert auf die Datenbank gelegt, was sich in den vielen Statistiken und ausführlichen Informationen über Ligen, Teams und Spieler bemerkbar macht. Es gibt, mit Ausnahme der Vereine kleinster internationaler Wettbewerbe, Infos zu allen Mannschaften und Statistiken zu allen Ligen. Zusätzlich gibt die App, wie bereits angesprochen, Auskünfte und Saisonstatistiken, inklusive der renommierten „kicker- Durchschnittsnote“, über jeden Spieler. Einzig die „ran“-Applikation überzeugt hier im selben Maße<sup>28</sup>. Spielzusammenfassungen bietet die Anwendung – wie die meisten anderen untersuchten Programme – nicht in Form eines Live-Tickers, sondern durch einen schriftlichen Spielbericht. Dieser umfasst eine Übersicht der Ereignisse, eine Analyse des Spielgeschehens und die Einordnung des Spiels in die aktuelle Tabellensituation. Durch diese Punkte wird dem User eine sehr gute Aufbereitung der Spiele geboten, die vom Fachwissen der Redakteure profitiert. Lediglich eine Torschützenliste fehlt, damit die Applikation tatsächlich alle untersuchten Kriterien erfüllt.

(3/4: ‚Alle Teams‘, ‚Statistiken der Ligen‘, ‚Spielzusammenfassungen‘)

#### **4.3.5            Fazit**

Die Stärken der „kicker online“-App im Inhalt und in der Information überwiegen den Schwächen im technischen Bereich deutlich.

---

<sup>28</sup> vgl. Kapitel 4.6.4, S. 62

Besonders positiv zu bewerten ist die enorme Masse an Informationen und Statistiken über die „kicker online“ verfügt. Nicht nur die Anzahl der Ligen, sondern die darüber hinausreichenden Spielerdaten sind in der Fußballberichterstattung als Mehrwert einzuordnen. Dazu kommt, dass die Applikation über nahezu alle denkbaren Wettbewerbe verfügt und hierzu mindestens die Ergebnisse und Tabellen bereithält. Der Inhalt des Video-Bereichs ist sehr aktuell und sorgt mitsamt Podcasts und Artikeln für ein fundiertes Hintergrundwissen bei den Usern. Die Bedienbarkeit ist – sofern die Hürde der Startseite mit den umfänglichen Sport-News gemeistert wurde – sehr einfach und als Pluspunkt zu verzeichnen, da sich der Nutzer schnell in der selbsterklärenden und übersichtlichen Navigation zurechtfindet.

Die negativen Punkte, die bei „kicker online“ zu finden sind, beziehen sich nicht auf den Inhalt, sondern auf die technische Umsetzung des Programms. Zum einen tritt besonders bei den Videos eine verhältnismäßig lange Wartezeit auf, zum anderen gehen einfache Befehle wie ein Sprung von einem Navigationspunkt zum nächsten selten flüssig, ohne störendes Ruckeln, vonstatten. Zusätzlich erkennt man an den Bildergalerien, dass die Fotos teilweise weder auf die Größe noch auf dessen Auflösung des iPhone-Displays ausgelegt sind. Die Folge hieraus sind unscharfe Bilder, die die durchdachte Idee der Galerien zu einem negativen Bewertungspunkt macht.

Insgesamt ist „kicker online“ eine überaus umfangreiche Applikation, die es möglich macht, auch die nicht allzu populären Ligen zu verfolgen. Durch die aktuellen News kann der User stets auf dem Laufenden bleiben, auch wenn diese aufgrund der fehlenden Filterfunktion mit Ausnahme des ‚Mein Team‘-Bereichs<sup>29</sup> nicht ideal auf die Wünsche des Users zugeschnitten

---

<sup>29</sup> vgl. Kapitel 4.3.1, S. 40

werden können. Gleichzeitig sorgen die ausführlichen Hintergrundberichte in Form von Artikeln, Videos und Podcasts dafür, dass die Nutzer auch über Entwicklungen außerhalb des Platzes im Bilde gehalten werden. An der technischen Umsetzung der App gilt es dennoch Verbesserungen vorzunehmen, da lange Ladezeiten, eine nicht flüssige Umsetzung der Befehle und eine nicht optimale Anpassung der Bilder die Benutzerfreundlichkeit der Anwendung mindern. Trotzdem ist „kicker online“ ein informativer und zuverlässiger Begleiter für Fußballfans.

Die nachstehende Abbildung zeigt, dass sich „kicker online“ über die Fülle an Ligen, Informationen und Daten definiert. Auch die erfüllten Punkte der Navigation sprechen für die Übersichtlichkeit und Benutzerfreundlichkeit der meisten Rubriken dieser Applikation. Der Multimedia-Bereich ist besonders durch das Fehlen der Anbindung an soziale Netzwerke der am schwächsten bewertete Bereich.

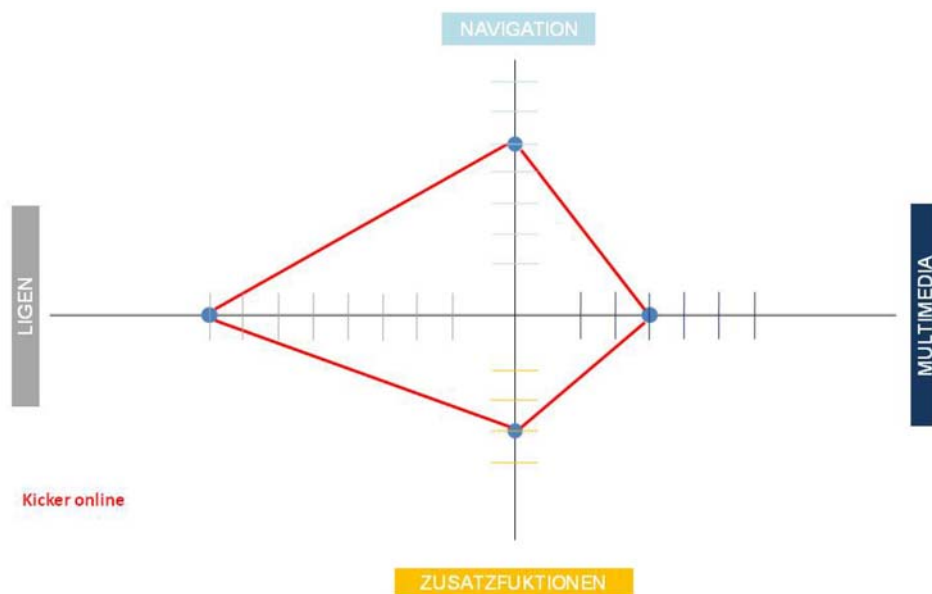


Abbildung 4: Grafische Analyse „kicker online“



#### 4.4 PocketLiga 2010/11 (Version 1.4.1)



„PocketLiga“ ist vermutlich die unbekannteste der untersuchten Applikationen. Zwar steht die ‚freenet AG‘ hinter dieser Anwendung, jedoch ist freenet.de bei sportaffinen Usern nicht gerade der erste Anlaufpunkt im Internet, da die Sportberichterstattung auf dieser Seite eher eine Nebenrolle einnimmt. Hauptaugenmerk liegt bei der Internetplattform eher auf der Rundum-Versorgung des Users in verschiedensten Bereichen (z.B. Politik, Unterhaltung, etc.) Verantwortlich für die Inhalte der News ist jedoch „SPOX.com“, eines der beliebtesten Sportportale im Internet. Förderlich für die Beliebtheit bei den Rezipienten scheint das dennoch nicht zu sein, zumal es sich bei dem von SPOX bereitgestellten Content nur um teils umgeschriebene News-Texte der Sport-Nachrichtenagentur SID handelt, über die auch andere Anbieter verfügen. Im Folgenden wird die iPhone-Applikation „PocketLiga“ anhand der im Vorfeld definierten Kriterien ‚Navigation‘, ‚Ligen‘, ‚Multimedia‘ sowie ‚Zusatzfunktionen‘ analysiert.

#### **4.4.1 Navigation**

Wird die App gestartet, so erscheint eine Anzeige, wie viele Tage noch vergehen, bis der Deutsche Meister offiziell gekürt wird. Dies ist eine sehr charmante Art, dem User die kurze Ladezeit angenehmer zu gestalten. Die Navigation von „Pocket-Liga“ ist übersichtlich gestaltet und verfügt über fünf der sieben zu erfüllenden Punkte. Bei den weiteren Auswahlmöglichkeiten der Ligen<sup>30</sup> ist jedoch schnell zu erkennen, dass der Fokus dieser App ausschließlich auf den deutschen Wettbewerben mit Beteiligung der Profi-Mannschaften liegt. Dass es aufgrund dieser geringen Anzahl an Unterrubriken gelungen ist, eine leicht nachzuvollziehende Navigation zu erstellen, kann im Vergleich also nicht als Pluspunkt gegenüber anderer Anwendungen bewertet werden.

(5/7: ‚News‘, ‚Spieltage‘, ‚Tabellen‘, ‚Mehr‘, ‚Ligaauswahl‘)

#### **4.4.2 Ligen**

Wie bereits im Unterpunkt ‚Navigation‘ beschrieben, verfügt die App lediglich über die deutschen Wettbewerbe Bundesliga, 2. Bundesliga und DFB-Pokal. Doch auch hier gilt es zu unterscheiden, denn der Pokal ist nur unter dem Navigationspunkt ‚Spieltage‘ anzuwählen. Für sämtliche anderen Navigationspunkte wie ‚News‘, ‚Tabellen‘ oder ‚Vereine‘ gibt es keinerlei Angaben zu den im DFB-Pokal spielenden Amateur-Mannschaften. Dies macht sich im direkten Vergleich zu den anderen untersuchten Applikationen negativ bemerkbar, da sich andere Anbieter auch hier um eine möglichst lückenlose Dokumentation bemühen.

(3/8: ‚1. Bundesliga‘, ‚2. Bundesliga‘, ‚DFB-Pokal‘)

---

<sup>30</sup> siehe Kapitel 4.4.2, S. 47

#### **4.4.3 Multimedia**

Auf einen „echten“ Multimedia-Bereich wird bei der „Pocket-Liga“ gänzlich verzichtet. Lediglich die Verbreitung der News über die sozialen Netzwerke „facebook“ und „Twitter“ ist möglich. Dieses Angebot im multimedialen Sektor fällt im Vergleich zu den meisten der untersuchten Anwendungen ab, da deren App-Designer mehr Wert auf ein gepflegtes Multimedia-Angebot mitsamt Videos und Ähnlichem zu legen scheinen.

(2/6: ‚Facebook- Konnektivität‘, ‚Twitter- Konnektivität‘)

#### **4.4.4 Zusatzfunktionen**

Der Navigationspunkt ‚Mehr‘ ist benutzerfreundlich über das Hauptmenü zu erreichen. Zusätzlich zu den Kaufempfehlungen für andere, kaum oder nicht mit dem Thema verwandte Applikationen, verfügt dieser Punkt über die erwähnenswerten Unterrubriken ‚Torjäger‘ und ‚Tippspiel‘. Die Rubrik ‚Torjäger‘ ermöglicht es dem User, schnell auf die Torschützenliste der 1. Bundesliga und der 2. Bundesliga zuzugreifen. Dies bietet gleichzeitig, zusammen mit den Tabellen beider Ligen, die einzige Möglichkeit, Statistiken einzusehen. Das ‚Tippspiel‘, an dem erst nach erfolgter Anmeldung teilgenommen werden kann, stellt eine gelungene Abwechslung zu den Daten und Fakten dar. Spielzusammenfassungen der in Kapitel 4.4.2 bereits erwähnten Ligen wird durch die Bereitstellung des schriftlichen Live-Tickers und einer Übersicht über die Aufstellungen, Wechsel, Karten und Tore ermöglicht. Insgesamt kann die App die Hälfte der zu untersuchenden Punkte erfüllen.

(2/4: ‚Torschützen‘, ‚Spielzusammenfassungen‘).

#### 4.4.5 Fazit

Die Anbindung an soziale Netzwerke und die Aktualität sind Stärken der App, während sich die Ligaauswahl als unbefriedigend präsentiert.

Als Pluspunkt zu vermerken sind die Aktualität der News sowie eine direkte Schnittstelle und Möglichkeit, diese in den sozialen Netzwerken „facebook“ und „Twitter“ zu veröffentlichen. Desweiteren hat die „PocketLiga“-Applikation eine Filteroption für die jeweiligen Teams der 1. und 2. Bundesliga, sodass einem nur für den selektierten Verein sämtliche Informationen zugespielt werden. Ebenfalls positiv zu vermerken ist, dass auch zu allen vergangenen Spielen der Bundesliga, der 2. Bundesliga und des DFB-Pokals sowohl Übersichten, als auch Live-Ticker verfügbar sind.

Negativ anzumerken ist, dass lediglich deutsche Wettbewerber in der App verfügbar sind. Zudem gibt es keine genauen Informationen zu einzelnen Spielern, wie in vielen der anderen untersuchten Applikationen. Es ist lediglich eine Auflistung des Kaders enthalten. Spielergebnisse unter dem Punkt „Vereine“ sind chronologisch und nicht nach Wettbewerb angeordnet, dies resultiert in einer großen Unübersichtlichkeit. Ein weiterer negativer Punkt ist, dass, die Unterrubrik „Empfehlungen“ lediglich zu Werbezwecken genutzt wird und dem User keinerlei Mehrwert bietet.

Durch die Beschränkung auf deutsche Wettbewerbe mit Profibeteiligung genügt „PocketLiga“ nicht den Anforderungen anspruchsvoller Fußball-Fans, da – wie erwähnt – internationale Ligen und Turniere komplett außen vor gelassen werden. Dies resultiert in einem beschränkten Informationsangebot und verminderter Serviceleistung. Die Tatsache, dass sich „freenet“ eines Anbieters von Sportnachrichten (SPOX) bedient und vermutlich keine eigene Sportredaktion vorhält, belegt die unterge-

ordnete Stellung, die das Unternehmen der Sportberichterstattung einräumt, was sich bereits auf der eigenen Website „free-net.de“ andeutet<sup>31</sup>. Die Möglichkeit, News in sozialen Netzwerken zu veröffentlichen, zeigt, dass die Entwickler sich durchaus der Bedeutung von Netzwerken bewusst sind, diesen Ansatz jedoch bis auf eben erwähnte Ausnahme nicht konsequent genug verfolgen, was sich auch in der fehlenden Einbindung eines Video- und Bilderbereichs zeigt.

Die folgende Abbildung zeigt die grafische Auswertung der durchgeführten Inhaltsanalyse, die einen deutlichen Vergleich mit den anderen Applikationen ermöglicht.

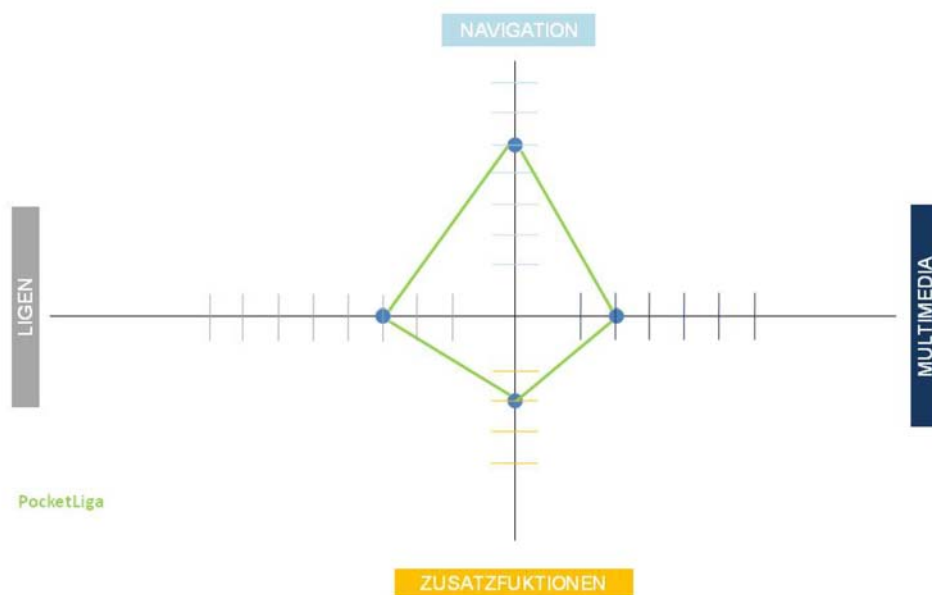
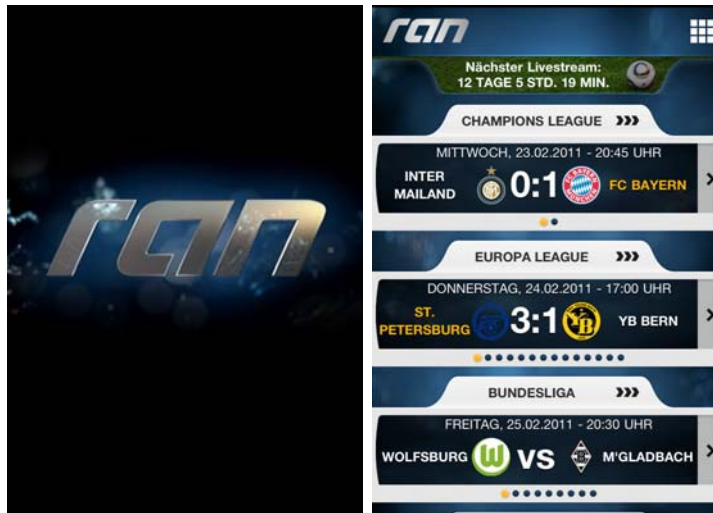


Abbildung 5: Grafische Analyse „PocketLiga“

<sup>31</sup> siehe Kapitel 4.4, S. 46

## 4.5 ran (Version 2.1)



Hinter der Applikation „ran“ verbirgt sich die Anwendung zur gleichnamigen TV-Fußballsendung des privaten Fernsehsenders Sat.1. Die TV-Sendung revolutionierte seit 1992 die Sportberichterstattung in Deutschland, indem der Sender nicht die bis dato übliche stringente Übertragung übernahm, die den Fokus fast ausschließlich auf den Sport selbst legten. „ran“ etablierte den Unterhaltungsfaktor im deutschen Sportfernsehen und zeigte Geschichten „abseits des Fußballs“. Die Kritik, die Sendung würde die Show vor den Sport stellen, wuchs jedoch und der Sender konnte die in Übertragungsrechte investierte Summe nicht refinanzieren. 2003 wurden die Rechte von der ARD gekauft und die Marke „ran“ war nicht länger existent. Zur Saison 2008/2009 sicherte sich Sat.1 jedoch die Free-TV-Rechte für die Übertragungen der Champions League und Europa League bis 2012 und belebte das Sendeformat wieder<sup>32</sup>. Unter dem Namen „ran“ wird seit dem Jahr 2010

<sup>32</sup> vgl.: Hebben, Miriam, 26.01.2009, Sat.1 belebt die Marke „ran“ wieder, [http://www.horizont.net/aktuell/sportbusiness/pages/protected/Sat.1-belebt-die-Marke-ran-wieder\\_81732.html](http://www.horizont.net/aktuell/sportbusiness/pages/protected/Sat.1-belebt-die-Marke-ran-wieder_81732.html), eingesehen am 23.02.2011

auch eine Zeitschrift vermarktet<sup>33</sup>. Die erste Version der iPhone-Applikation erschien im Oktober 2009<sup>34</sup>.

#### 4.5.1 Navigation

Die Anwendung startet mit einer animierten Grafik, die auch in den TV-Sendungen als Werbetrenner eingesetzt wird. Darauf folgt die Startseite der „ran“-Applikation mit einem Werbebanner am unteren Bildrand. Diese zeigt dem User jeweils ein Ergebnis der Champions League, der Europa League und der 1. und 2. Bundesliga an. Die Resultate scheinen willkürlich gewählt. Zwar können auch die anderen Ergebnisse des Spieletages durch einfaches „Wegschieben“ des angezeigten Spiels aufgerufen werden, doch handelt es sich hier häufig nicht um den aktuellen Spieltag. Es werden Partien angezeigt, die teilweise bereits vor mehr als zwei Wochen gespielt wurden. Zusätzlich erhält man auf der Startseite Zugriff auf ein Highlight-Video eines vergangenen Spiels aus der Champions oder Europa League, das aktuellste Ergebnis und die aktuellsten News des unter der Rubrik ‚Meine Vereine‘ ausgewählten Teams, außerdem eine Kategorie ‚Top News‘. Zudem können hier noch Bildergalerien aufgerufen werden und es kann der neuste „Twitter“-Post der Ran-Redaktion zurückverfolgt werden. Zwar sind diese Bereiche mit entsprechenden Überschriften voneinander abgetrennt, dennoch wirkt die Startseite sehr unübersichtlich und teilweise veraltet. Eine eingebaute Suchfunktion erleichtert das Filtern nach relevanten News etwas. Die Hauptnavigation erreicht der User durch einen Klick auf ein Menü-Symbol. Dieses befindet sich am rechten oberen Rand der Startseite, ist jedoch nicht sofort als Menü-Button

<sup>33</sup> vgl.: Media-Daten Verlag, 28.12.2009, ran kommt an den Kiosk, <http://www.mediadaten.de/Nachrichten/100/2521/ran-kommt-an-den-Kiosk.html>, eingesehen am 23.02.2011

<sup>34</sup> vgl.: SevenOne Intermedia GmbH, 12.10.2009, <http://www.ran.de/de/promo/ran-Mobile/ran-iphone-app/091012-ran-App.html>, eingesehen am 23.02.2011

identifizierbar, da es eher wie ein Piktogramm für Matrizen oder ein Rubik-Cube aussieht. Hier sind alle verfügbaren Ligen<sup>35</sup> wählbar. Durch die Auswahl einer der Ligen öffnet sich ein Fenster mit den Unterrubriken für den jeweiligen Wettbewerb. Letztgenannter Bildschirm wirkt im Vergleich zur Startseite deutlich übersichtlicher und aufgeräumter. Bei Auswahl einer Unterrubrik muss der Nutzer längere Ladezeiten in Kauf nehmen. Der ‚Live-Ticker‘ verfügt auch über eine „Blitztabelle“, welche die den Ergebnissen geschuldete, aktuelle Tabellensituation berechnet. Die ‚News‘ werden täglich mehrfach ergänzt. Unter dem Punkt ‚Tabelle‘ kann sowohl die „normale“ Ranglisten-Tabelle, als auch spezifizierte Heim- und Auswärtstabellen abgerufen werden. Unter den Ergebnissen der Wettbewerbe kann zusätzlich zu den allgemeinen Resultaten der Spieltage auch nach den Ergebnissen der einzelnen Vereine gesucht werden. Die Rubrik ‚Galerien‘ stellt dem User wettbewerbsübergreifende Bildergalerien zur Verfügung. Eine weitere Auswahlmöglichkeit besteht hier jedoch nicht. Zur Champions League und Europa League stehen Videos bereit, auf die in Kapitel 4.5.3 weiter eingegangen wird. Statistiken stehen mit Ausnahme der Europa League für sämtliche Wettbewerbe zur Verfügung. Die Hauptnavigation zeigt sich übersichtlich, geordnet und umfangreich. Sie erfüllt fast alle der zu erfüllenden Punkte.

(6/7: ‚News‘, ‚Spieltage‘, ‚Tabellen‘, ‚Mein Team‘, ‚Ligaauswahl‘, ‚Live-Ticker‘).

#### **4.5.2 Ligen**

„ran“ enthält mit der 1. und 2. Bundesliga die beiden höchsten Spielklassen Deutschlands. Außerdem wird, wie auch in der TV-Sendung, über die Champions League und die Europa League berichtet. Zusätzlich können News und Videos zu

---

<sup>35</sup> siehe Kapitel 4.5.2, S. 53



anderen europäischen Ligen, Länderspielen, oder Hintergrundberichten unter dem Navigationspunkt ‚Mehr Fußball‘ aufgerufen werden. Ergebnisse von weiteren Wettbewerben sind hier jedoch nicht einzusehen. Dieses Angebot fällt im Vergleich zu den meisten anderen untersuchten Applikationen ab und erfüllt lediglich drei der untersuchten acht Kriterien.

(3/8: ‚1. Bundesliga‘, ‚2. Bundesliga‘, Europäische Turniere (CL/EL)‘)

#### **4.5.3 Multimedia**

Bei der ansprechenden Gestaltung des Multimedia-Bereichs profitiert die Applikation „ran“ von den umfangreichen Erfahrungen ihrer Programmierer mit Bewegtbildern in TV und Web. Die Übertragungsrechte der Champions und Europa League, die Sat.1 bis einschließlich der Saison 2011/2012 innehält, nutzt das Unternehmen auch für seine mobile Anwendung. Wie bereits in Kapitel 4.5.1 beschrieben, ist unter den Navigationspunkten ‚Champions League‘ und ‚Europa League‘ die Unterrubrik ‚Videos‘ zu finden. Der Video-Bereich selbst ist unterteilt in ‚Live-Highlights‘, ‚Zusammenfassungen‘, ‚Spiehtag-Highlights‘, ‚Champions League‘/‚Europa League‘, sowie ‚Interviews & Specials‘. Jeder dieser Punkte passt sich der zuvor ausgewählten Liga (CL oder EL) an und liefert Bewegtbilder aller gespielten Partien. Bis auf die selbstproduzierten ‚Interviews & Specials‘ steht der Kommentar nur in englischer Sprache zur Verfügung. Zusätzlich legen die Programmierer der App auch Wert auf die Anbindung an die sozialen Netzwerke „facebook“ und „Twitter“. Die ran-App stellt eine „Passthrough-Authentifizierung“ bereit, mittels deren ein Login auf eine der beiden Plattformen möglich ist. Auf diese Weise kann man komfortabel Artikel und News „teilen“ und Freunden sowie Bekannten schnell zugänglich zu

machen. Auch ‚Push-Nachrichten‘ stellt die Applikation bereit. Hier kann der User wählen, ob er explizit für einzelne Spiele oder aber für den gesamten Spieltag benachrichtigt werden möchte. Zusammen mit den in Kapitel 4.5.1 bereits erwähnten Bildergalerien, erfüllt „ran“ zusammen mit der „Sport1“-App<sup>36</sup> die meisten der zu untersuchenden Punkte.

(5/6: ‚Videos‘, ‚Bildergalerien‘, ‚Facebook-Konnektivität‘, ‚Twitter-Konnektivität‘, ‚Push-Benachrichtigungen‘)

#### **4.5.4 Zusatzfunktionen**

Über alle Teams der verfügbaren Ligen sind Informationen vorhanden. Der User kann zwischen den Rubriken ‚Daten‘, ‚Kader‘, ‚News‘ und ‚Spielplan‘ wählen. Anzumerken ist hierzu, dass die Fülle der Informationen von Team zu Team unterschiedlich ist. So ist es nur bei deutschen Mannschaften möglich die News so zu filtern, dass lediglich Nachrichten und Artikel über den gewählten Verein erscheinen. Bei sämtlichen anderen Teams sind unter der Unterrubrik ‚News‘ nur die aktuellsten Artikel des Tages verfügbar. Unter der Unterrubrik ‚Spielplan‘ werden, wie auch unter ‚Kader‘ nur Daten und Statistiken zu den europäischen Wettbewerben CL oder EL angeboten. Zu den Ligen stehen mit Ausnahme der Europa League Torschützenlisten bereit. Bei der 1. und 2. Bundesliga werden diese zusätzlich von der Fairness-Wertung ergänzt, welche eine Auflistung der erhaltenen Verwarnungen und Platzverweisen beinhaltet. Weitere Statistiken zu den Ligen bestehen mit Ausnahme der Tabellen aber nicht. Besonders unter dem Punkt ‚Zusatzfunktionen‘ müssen die Spielzusammenfassungen der Champions League und der Europa League erwähnt werden. Diese werden nicht - wie bei den anderen analysierten Apps - in schriftlicher Form, sondern

---

<sup>36</sup> vgl. Kapitel 4.6.4, S. 61

durch (leider in Englisch) kommentierte Videoclips bereitgestellt. Zwar stehen die Videos nicht hochauflösend zur Verfügung, dennoch reicht die Qualität für die Größe des Displays aus. Dieser Service ist unter den untersuchten Applikationen einmalig und zeigt, dass hier der Multimedia-Bereich sehr sinnvoll und eng mit dem Informations-Bereich verknüpft ist. Für Spiele der 1. und 2. Bundesliga werden, wie bei anderen Apps auch, Übersichten und Live-Ticker als Spielzusammenfassungen angeboten. Ein interessantes Feature gibt es aber auch hier: Ohne vorherige Anmeldung kann sich der Nutzer unter der Unterrubrik ‚Tipp‘ für einen Sieger oder ein Unentschieden entscheiden. Alle abgegebenen Tipps werden erfasst und eine Grafik zeigt sofort an, wie viel Prozent der teilnehmenden User sich für Sieger A, ein Unentschieden oder Sieger B entschieden haben. Diese Option besteht wettbewerbsübergreifend. Die „Zusatzfunktionen“ mit denen „ran“ aufwartet, sind sinnvoll und logisch in das Programm integriert und bieten einen Unterhaltungs-Mehrwert. Die Applikation kann drei der vier zu untersuchenden Kriterien erfüllen.  
(3/4: ‚Alle Teams‘, ‚Torschützen‘, ‚Spielzusammenfassungen‘)

#### **4.5.5 Fazit**

Die Visualisierung ist die große Stärke der „ran“-App. Das Angebot der Ligen ist jedoch ausbaufähig.

Das Hauptmenü der Applikation überzeugt durch Übersichtlichkeit und Benutzerfreundlichkeit. Alle Punkte sind hier selbsterklärend, so dass sich der User schnell in der Anwendung zurechtfindet. Die Möglichkeit, sich im Live-Ticker eine Live-Tabelle („Blitztabelle“) anzeigen zu lassen, bietet dem User einen zusätzlichen aktuellen Service. Die Videobereiche der CL und EL sind sehr umfangreich. Durch sie kann der Nutzer die wichtigsten Ereignisse versäumter Spiele nicht nur

lesen, sondern bekommt sie auch per Bewegtbild geliefert. Zudem stehen für die Teams der 1. und 2. Bundesliga ausführliche Daten und Statistiken bereit.

Negativ macht sich – wie oben erwähnt – die Startseite bemerkbar, die sehr unorganisiert und dadurch unübersichtlich wirkt. Ebenso sind die angezeigten Ergebnisse, wie auch die Anordnung der verschiedenen Bereiche offenbar willkürlich gewählt und zusammengestellt. Das Hauptmenü ist erst nach dem Klick auf das unscheinbare Menü-Symbol zu erreichen. Dieses Icon muss vom Nutzer jedoch erst gefunden werden. Zwar verfügt die Anwendung über Statistiken zur Champions League, wie auch zur 1. und 2. Bundesliga, jedoch ist die Europa League nicht mit dieser Unterrubrik ausgestattet. Für die EL stehen also keine weiteren Statistiken zur Verfügung. Des Weiteren muss sich der User auf lange Ladezeiten einstellen, welche wohl auch dem aufwändigen Design geschuldet sind. Kleine technische Probleme machen sich häufiger bemerkbar, werden jedoch von den Entwicklern schnell entdeckt und behoben.

Es passt durchaus zur Geschichte des Formates „ran“, dass viel Wert auf den Unterhaltungsfaktor gelegt wird. So ist auch der Look des Programms geprägt durch ein ansprechendes Design. Die Rechte an Bewegtbildern der europäischen Wettbewerbe finden auch hier Verwendung und bringen die Spielzusammenfassung auf ein Level, das andere Applikationen in diesem Bereich nicht erlangen können. Das Angebot an Ligen überzeugt im direkten Vergleich zu ähnlichen Anwendungen aber nicht. Die Benutzung ist weitestgehend selbsterklärend, jedoch gilt es auch hier, die Startseite noch einmal zu überdenken. Die zeitweise auftretenden Verbindungsabbrüche sowie „Abstürze“ der App sollten die Entwickler umgehend in einem der nächsten Updates programmiertechnisch beheben.

Die folgende Grafik zeigt, dass sich die Entwickler der Applikation lediglich auf wenige Ligen konzentrieren. Um diese Wettbewerbe herum wurde aber ein ausgewogenes Konstrukt aus Navigation, Zusatzfunktionen und dem Multimedia-Bereich gebaut. Besonders steht bei dieser App die multimediale Aufbereitung im Vordergrund.

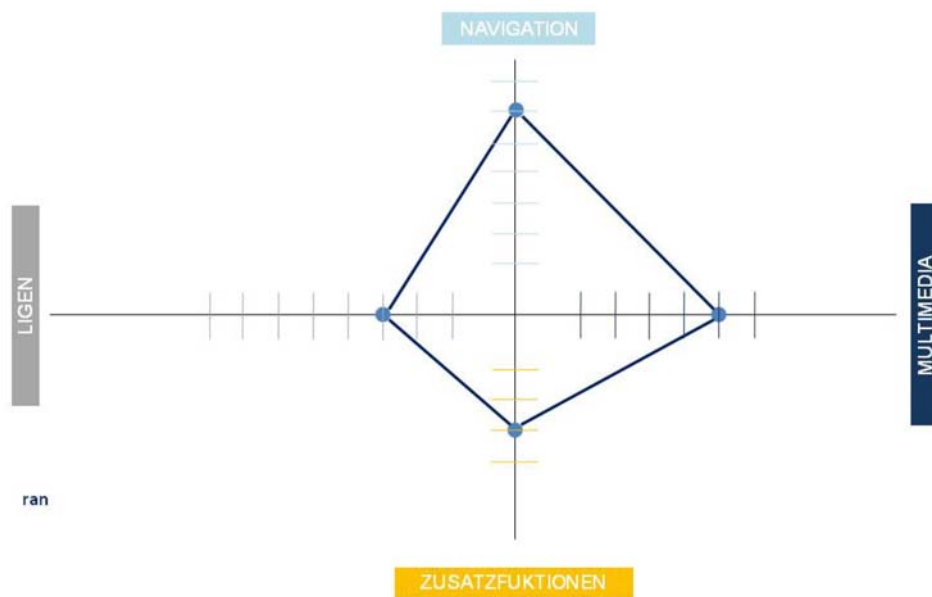


Abbildung 6: Grafische Analyse „ran“

## 4.6 Sport1 (Version 4.1.1)



„Seit dem 11. April 2010 steht die neue Multimedia-Dachmarke SPORT1 sowohl für einen Sportsender (zuvor DSF) als auch das Sportportal (zuvor Sport1). Im redaktionellen Bereich liegt der Fokus dabei auf der inhaltlichen Verzahnung der Plattformen TV, Online und Mobile.“<sup>37</sup> Hinter der Applikation „Sport1“ steht demnach der gleichnamige Privatfernsehsender. Allein diese Tatsache lässt vermuten, dass sich die Anwendung nicht nur mit dem Fußball, sondern mit diversen verschiedenen Sportarten beschäftigt. Allgemein gilt: Der Umfang eines Programmes, das gleichzeitig viele verschiedene Bereiche abdeckt, ist zweifelsohne deutlich größer, als bei einer reinen Fußball-Applikation. Dennoch wird „Sport1“ im Bereich Fußball unter denselben Maßstäben analysiert, wie die reinen Fußball-Applikationen „PocketLiga“, „iLiga“, „kicker online“ und „ran“. Der Vorteil der Entwickler liegt darin, dass sie bereits durch das Sportportal wichtige Erkenntnisse über das Userverhalten und die Entwicklung erhalten haben und

<sup>37</sup> siehe: Sport1, 16.02.2011, <http://www.sport1.de/de/sport1/unternehmen/>, eingesehen am 21.02.2011

somit die Applikation den Wünschen der Benutzer anpassen können.

#### **4.6.1 Navigation**

Beim Öffnen der Applikation hat man zunächst die Auswahlmöglichkeiten der Sportarten Fußball, Handball, Basketball, Formel 1, MotoGP und Eishockey. Ebenfalls über dieses Hauptmenü anzuwählen sind die Multimedia-Bereiche ‚Videos‘ und ‚Bilder‘. Wählt man ‚Fußball‘ an, öffnet sich die weitere Navigation der Sportart mit den Punkten ‚News‘, ‚Live‘ und ‚Ligen‘. Unter den ‚News‘ findet der User sowohl vom SID bereitgestellte kurze Nachrichten, als auch Hintergrundberichte, Analysen und Kommentare der Sport1-Redaktion. Für die News besteht keine Filteroption. Wie bei der „Eurosport“-App ist die Suche nach bestimmten Nachrichten somit umständlich und unübersichtlich. Die Rubrik ‚Live‘ ist mit den Anzeigemöglichkeiten der Spiele, die gerade stattfinden, sowie ‚Heute Live‘, ‚Gestern Live‘, ‚Demnächst Live‘ und ‚Vergangene Spiele‘ ausgestattet und bietet so eine gute Übersichtlichkeit über die wählbaren Spiele. Unter dem Punkt ‚Ligen‘ steht dem User eine übersichtliche Auswahl der Wettbewerbe zur Verfügung. Wählt man den gewünschten Wettbewerb aus, so stehen die weiteren Unterrubriken ‚Live‘, ‚Tabelle‘ und ‚Spielplan‘ zur Auswahl. Zusätzlich ist auch die Unterrubrik ‚News‘ dort erneut aufzufinden, die es hier ermöglicht sich nur Nachrichten des ausgewählten Wettbewerbs anzeigen zu lassen. Diese Unterrubriken sind jedoch zu umständlich zu erreichen als dass sie zur Hauptnavigation gezählt werden können. Insgesamt zeigt sich die Navigation der „Sport1“-Applikation übersichtlich, da sie nicht besonders umfangreich ist. Die Navigation verfügt lediglich über drei der untersuchten sieben Punkte.

(3/8: ‚News‘, ‚Ligaauswahl‘, ‚Live-Ticker‘)

#### 4.6.2 Ligen

In der Ligaübersicht hat der User die Wahl zwischen den deutschen Profiligen (1. und 2. Bundesliga, 3. Liga), dem DFB Pokal, der Champions League und Europa League, sowie den aktuellen internationalen Turniere und den wichtigsten europäischen Top-Ligen (Premier League, Primera Division, Serie A). Für diese Ligen stehen Live-Ticker, Tabellen, News und Spielpläne zum Abruf bereit, jedoch keine Möglichkeit weitere Informationen (Vereins-Infos, Spielerkader etc.) über die Teams zu erhalten. Durch die ordentliche Auswahl an Ligen erfüllt „Sport1“ im Bereich ‚Ligen‘ sieben der acht zu erreichenden Punkte.

(7/8: ‚1. Bundesliga‘, ‚2. Bundesliga‘, ‚Weitere deutsche Ligen‘, ‚DFB-Pokal‘, ‚Europäische Top-Ligen‘, ‚Europäische Turniere (CL/EL)‘, ‚Internationale Turniere und Qualifikationen (EM/WM)‘)

#### 4.6.3 Multimedia

Der Multimedia-Bereich der Applikation lässt sich nur über die Startseite der App (Auswahl der Sportarten) anwählen. Mit einem Klick auf ‚Video‘ oder ‚Bilder‘, gelangt man in das Medien-Center in dem der User abermals zwischen ‚News‘, ‚Videos‘ und ‚Bilder‘ auswählen kann. Da vor dem Anwählen der Medien-Rubriken keine Auswahl der Sportart getroffen wurde, sind in der Auflistung der Videos und Bildergalerien alle Sportarten ohne Möglichkeit einer Filterung zu finden. Sowohl die Videos als auch die Galerien sind sehr aktuell und werden mehrmals am Tag ergänzt. Zusätzlich dazu gibt es in den News und den Artikeln die Option, diese via „facebook“, „Twitter“ oder E-Mail weiterzuempfehlen. Ebenfalls ist eine Push-Funktion verfügbar, die sofortige Benachrichtigung bei besonderen Ereignissen im Live-Ticker ermöglichen. Mit Ausnahme einer Radio-Funktion erfüllt der Multimedia-Bereich somit alle der zu erfüllenden Punkte. Diese Ausschöpfung des multimedialen



Angebots ist vermutlich auf die Erfahrungen zurückzuführen, die „Sport1“ durch die Vergangenheit als Internet- Sportportal und Fernsehsender sammeln konnte. Dies ist sehr gut mit der Applikation „ran“<sup>38</sup> zu vergleichen, die aus einem ähnlichen Hintergrund ebenso viele Punkte erfüllt.

(6/7: ‚Videos‘, ‚Bildergalerien‘, ‚Facebook- Konnektivität‘, ‚Twitter- Konnektivität‘, ‚Push- Benachrichtigungen‘)

#### **4.6.4 Zusatzfunktionen**

Der Punkt ‚Zusatzfunktionen‘ stellt den Schwachpunkt der Applikation dar. Außer den News stehen dem User keinerlei Informationen zu den Vereinen zur Verfügung. Die Spielpläne und Tabellen sind zwar weiterreichende Informationen zu den Ligen, dennoch fehlen Statistiken, wie eine Torschützenstatistik, völlig. Die App stellt jedoch - wie auch die meisten anderen analysierten Apps - Live- Ticker für vergangene Spiele bereit. Für die Spiele der deutschen Wettbewerbe oder Spiele mit deutscher Beteiligung sind diese schriftlichen Zusammenfassungen auf sehr ausführliche Weise verfügbar. Bei Spielen der anderen europäischen Ligen stehen außer den Ergebnissen keinerlei weitere Informationen zur Verfügung. Insgesamt sind die ‚Zusatzfunktionen‘ nur ungenügend vorhanden.

(1/4: ‚Spielzusammenfassungen‘)

#### **4.6.5 Fazit**

Die Bereiche ‚Multimedia‘ und ‚Ligen‘ sind bei der „Sport1“- App sehr stark. Die ‚Navigation‘ und ‚Zusatzfunktionen‘ präsentieren sich als ausbaufähig.

---

<sup>38</sup> vgl. Kapitel 4.5.3, S. 54

Die Übersichtlichkeit der „Sport1“-Applikation wird trotz der nötigen Auswahl der Sportart gewahrt. Die Navigation ist in sich schlüssig und macht es dem User leicht sich zurechtzufinden. Diesen Eindruck vermittelt auch der Live-Ticker, der die Möglichkeit bietet, sich die Spiele in bestimmten Zeitabständen filtern zu lassen. Nach der Auswahl der Liga ist es möglich, sich nur News des gewählten Wettbewerbs anzeigen zu lassen. Dies sorgt ebenfalls für eine benutzerfreundliche Bedienung. Die Idee, soziale Netzwerke mit in die Applikation einzubauen, wie es auch bei anderen analysierten Anwendungen möglich ist, wurde konsequent in die Entwicklung eingebaut und ist mitsamt der Option News via E-Mail zu versenden, als Mehrwert der App anzusehen. Die Videos und Bildergalerien sind sehr aktuell und werden mehrmals täglich aktualisiert und erweitert. In Verbindung mit den News und Artikeln garantieren sie so für einen sehr guten Informationsfluss.

Negativ anzumerken ist, dass lediglich Spiele der deutschen Wettbewerbe oder Spiele mit deutscher Beteiligung im Nachhinein einzusehen sind. Bei Spielen der anderen angebotenen europäischen Ligen stehen dem User nur die Tabellen, Spielstage und jeweiligen Ergebnisse zur Verfügung, nicht jedoch Spielzusammenfassungen oder Übersichten zu den Spielen. Desweiteren besteht keine Möglichkeit über die Teams, Spieler und Ligen Informationen zu erhalten. Die Tatsache, dass das Mediacenter nur über die Startseite erreichbar ist, macht einen direkten Sprung zu Videos und Bildergalerien unmöglich. Dies erschwert die ansonsten sehr angenehme Bedienung der App. Auch die fehlenden Auswahlmöglichkeiten der Sportarten im Multimedia-Bereich lässt diesen etwas unorganisiert erscheinen.

„Sport1“ bietet den Usern eine ausführliche Berichterstattung mit einer übersichtlichen Navigation, die ständig aktuelle News

und Artikel liefert. Der Multimedia-Bereich ist bis auf die bereits angesprochene Schwäche der hier umständlich gestalteten Navigation gelungen und bietet zusätzlich zu den schriftlichen Informationen eine gelungene Abwechslung. Die Anbindung an das Social Web ist bei den News gut eingebunden. Hier besteht in Zukunft noch die Möglichkeit, diese Funktionen auch in Videos bereitzustellen. Besonders im Bereich der Daten über Teams, Spieler und Wettbewerbe gilt es in möglichen Updates der Applikation nachzubessern.

In der folgenden Abbildung sieht man, dass „Sport1“ sowohl den Bereich ‚Ligen‘, als auch den Bereich ‚Multimedia‘ umfangreich abdeckt. Der Punkt ‚Navigation‘ zeigt, dass trotz des umfangreichen Angebots der App nur weniger als die Hälfte der zu untersuchenden Punkte erfüllt werden. Besonders die ‚Zusatzfunktionen‘ fallen in der Analyse stark ab.

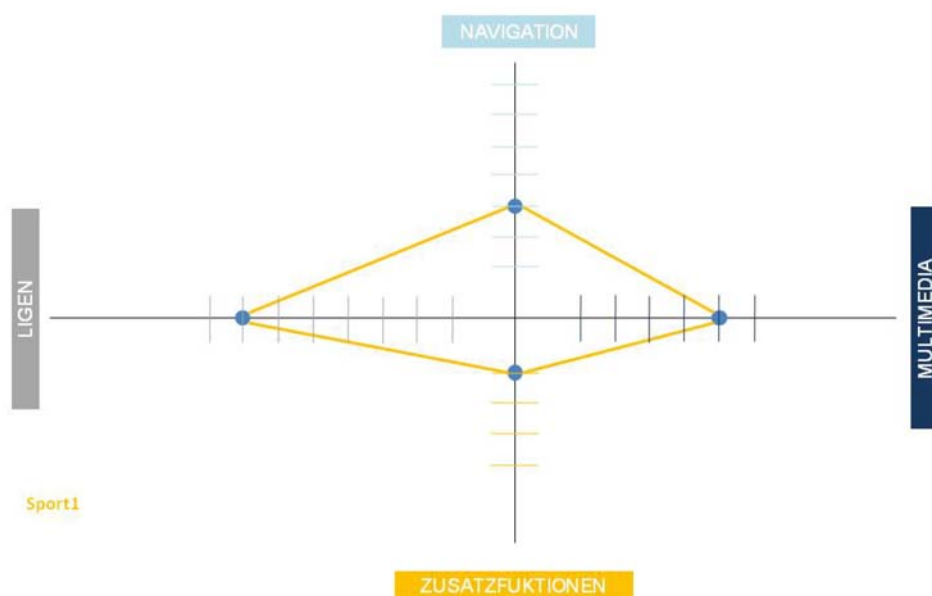


Abbildung 7: Grafische Analyse „Sport1“

## 4.7 Vergleich und Bewertung der Applikationen

Die nachfolgende Abbildung zeigt die grafischen Auswertungen aller untersuchten Applikationen in den vier Bereichen ‚Navigation‘, ‚Multimedia‘, ‚Zusatzfunktionen‘ und ‚Ligen‘:

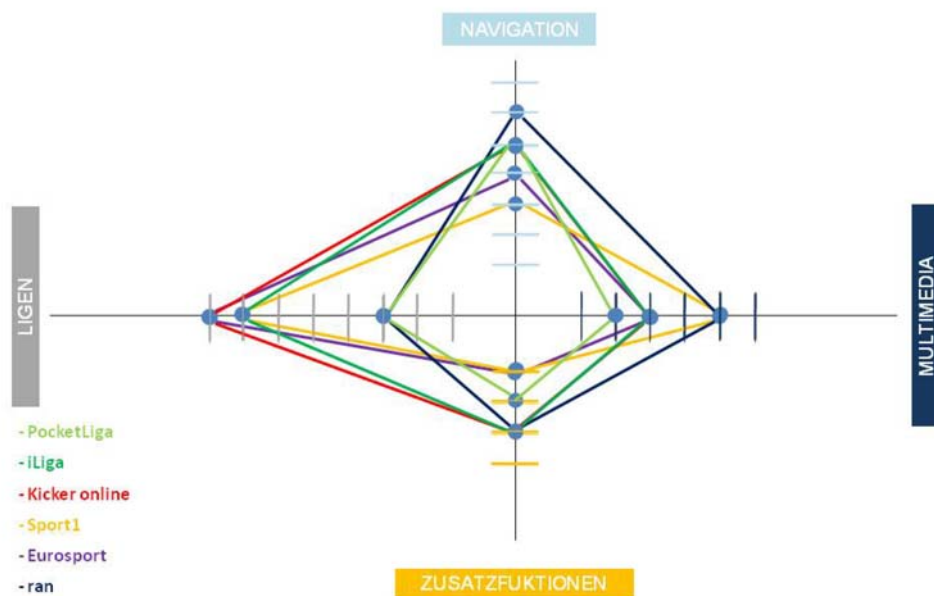


Abbildung 8: Grafischer Vergleich der Applikationen

Die grafische Darstellung der untersuchten Applikationen macht einen Vergleich der Anwendungen in Bezug auf die zu erfüllenden Punkte in den verschiedenen Bereichen möglich.

Im Folgenden wird jede Applikation anhand der grafischen Analyse beschrieben, in direkten Zusammenhang mit den anderen Programmen gesetzt und eine Empfehlung abgegeben, für welche Art von User die Anwendung geeignet ist.

**„Eurosport“<sup>39</sup>:** Die Anwendung „Eurosport“ bietet eine exzellente Auswahl an internationalen Ligen, dennoch ist auch bei dieser Applikation das „Zusammenspiel“ zwischen den vier untersuchten Bereichen nicht vollständig befriedigend. Zusammen mit „Sport1“ belegt das Programm im Bereich ‚Zusatzfunktionen‘ den letzten Platz. Auch die ‚Navigation‘ erweist sich im Vergleich zu den meisten untersuchten Applikationen als unterdurchschnittlich. Das ‚Multimedia‘-Angebot ist zufriedenstellend. Die Schwächen der Applikation liegen besonders in der Übersichtlichkeit und Bedienung. Die unstrukturiert wirkende Präsentation der Nachrichten machen die Anwendung nur für User interessant, die sich vor allem über die Entwicklungen aller europäischen Ligen informieren wollen, aber keinen Wert auf eine umfassende Berichterstattung einzelner Ligen legen.

**„iLiga“<sup>40</sup>:** Die Applikation „iLiga“ macht deutlich, wie wichtig es ist, dass die unterschiedlichen Bereiche miteinander „harmonisieren“. In jedem Bereich verfügt „iLiga“ über gute Werte und bietet dem User so eine attraktive, aktuelle und ausführliche Berichterstattung. Zwar verfügt die Anwendung in keinem Bereich über alle Kriterien, stellt aber dennoch eines der hochwertigsten Angebote unter den kostenfreien Applikationen dar. Auch technisch ist das Programm ohne Fehler umgesetzt. „iLiga“ ist eine Applikation für Fußballfans, die sowohl am Tagesgeschehen, als auch an ausländischen Wettbewerben und Hintergrundberichten interessiert sind.

---

<sup>39</sup> vgl. Kapitel 4.1, S. 25

<sup>40</sup> vgl. Kapitel 4.2, S. 32

„**kicker online**“<sup>41</sup>: Keine andere untersuchte Applikation stellt derart viele Informationen und Daten bereit wie „kicker online“. Die Fülle an Liga-Auswahlmöglichkeiten ist enorm, trägt im Auswahl-Menü jedoch nicht zur Übersichtlichkeit bei. Trotzdem ist die Anwendung die umfangreichste und verbindet alle zu untersuchten Bereiche sinnvoll und logisch miteinander. Die Artikel zeugen seitens der Redaktion von hoher Affinität zum Fußballsport und beweisen großes Hintergrundwissen im Bereich Fußball. Technische Mängel sind in zukünftigen Updates noch zu beheben. Geeignet ist das Programm sowohl für Fans, als auch für Experten und Sympathisanten von Mannschaften kleinerer Länder und Ligen, die in der Welt des Fußballs ständig umfassend informiert bleiben wollen.

„**PocketLiga**“<sup>42</sup>: Die „PocketLiga“ bietet dem User im Vergleich zu den anderen untersuchten Applikationen die wenigsten Auswahlmöglichkeiten. Besonders in den Bereichen ‚Ligen‘ und ‚Multimedia‘ zeigt sie keinen umfangreichen Service. Im Punkt ‚Zusatzfunktionen‘ liegt die „PocketLiga“ im Mittelfeld, während sie bei der ‚Navigation‘ viele der aufgestellten Kriterien erfüllt und so für eine übersichtliche und intuitive Bedienbarkeit sorgt. Die Applikation „PocketLiga“ ist vor allem für Nutzer interessant, die keinen Wert auf außerdeutsche Wettbewerbe legen, sondern lediglich zeitweise das Geschehen im Fußballsport im Auge behalten wollen.

„**ran**“<sup>43</sup>: Im Vergleich zu den anderen untersuchten Apps bietet „ran“ die beste Umsetzung in den Bereichen ‚Navigation‘, ‚Multimedia‘ und ‚Zusatzfunktionen‘. Im Bereich ‚Ligen‘

---

<sup>41</sup> vgl. Kapitel 4.3, S. 38

<sup>42</sup> vgl. Kapitel 4.4, S. 46

<sup>43</sup> vgl. Kapitel 4.5, S. 51

werden allerdings nur sehr wenige Kriterien erfüllt. Die Entwickler konzentrieren sich hier nur auf die deutschen Ligen, sowie auf die europäischen Wettbewerbe, an denen die Übertragungs- und Verwertungsrechte vorliegen. Diese Rechte stellen auch die große Stärke der Applikation dar, da, anders als bei den restlichen untersuchten Anwendungen, eine Darstellung der Spielzusammenfassungen in Bewegtbildern möglich gemacht wird. „ran“ ist für an der Champions League und an der Europa League interessierte User als „Zusatz-App“ zu empfehlen, da sie zwar keine umfassenden Informationen über sonstige Ligen bereithält und sich somit in diesem Bereich den anderen Anwendungen geschlagen geben muss, bei verpassten Spielen der CL und EL jedoch durch Videos als Nachberichterstattung das beste Angebot liefert.

„**Sport1**“<sup>44</sup>: Die Applikation des TV-Senders und des Online-Sportportals konzentriert sich offenkundig besonders auf die Auswahlmöglichkeiten im Bereich ‚Ligen‘, wie auch auf ein großes multimediales Angebot. Sowohl die Übersichtlichkeit der ‚Navigation‘, als auch der Service im Bereich ‚Zusatzfunktionen‘ lässt sehr zu wünschen übrig und erfüllt weniger Kriterien als die anderen untersuchten Apps. Es ist dem User außerhalb der gut recherchierten Artikel kaum möglich, sich weiteres Hintergrundwissen in Form von Daten und Fakten anzueignen. Erste Erfahrungen oder Geduld im Umgang mit mobilen Anwendungen sind bei der etwas umständlichen ‚Navigation‘ von Vorteil. Die „Sport1“-Applikation ist für Nutzer geeignet, die viel Wert auf ein attraktives ‚Multimedia‘-Angebot legen, jedoch nicht an Zahlen, Daten und Fakten abseits der Ergebnisse und Tabellen interessiert sind.

---

<sup>44</sup> vgl. Kapitel 4.6, S. 59

## **4.8 Überprüfung der Hypothesen**

### **4.8.1 Überprüfung Hypothese 1**

Hypothese 1: Die Applikationen laufen stets zuverlässig und ohne technische Mängel.

Die Behauptung, alle Applikationen würden zu jeder Zeit ohne technische Probleme oder gar Ausfälle bereitstehen konnte durch die Analyse nicht bestätigt werden. Zwar sind Fehler eher eine Seltenheit, dennoch kommt es zeitweise vor, dass die Anwendungen beim Start versagen und dem User so sogar den Zugang verweigern. Auch Innerhalb der Programme kommt es vor, dass sich die Apps ohne Vorwarnung ausschalten und der Nutzer wieder den Navigationsbildschirm des Mobiltelefons vor sich hat. Auch sind die angebotenen Push-Benachrichtigungen nicht immer zuverlässig. So kann es durchaus sein, dass der Fan z.B. erst auf das zweite Tor der Begegnung aufmerksam gemacht wird und so zentrale Elemente eines Spiels versäumt. Zeitweise sind manche Apps nicht für Darstellungen auf den neuesten Modellen der High-End-Geräte optimiert. Dass auch den Entwicklern das Verhindern und Eliminieren technischer Mängel ein Anliegen ist, zeigt sich darin, dass es bei vielen mobilen Anwendungen die Möglichkeit gibt, den Entwickler im Falle eines Problems zu kontaktieren. Im Großteil der Fälle bieten die mobilen Applikationen dem User aber einen reibungslosen Ablauf. Aufgrund der seltenen Ausnahmen kann Hypothese 1 jedoch nicht bestätigt werden.

### **4.8.2 Überprüfung Hypothese 2**

Hypothese 2: Die Aktualität von Sportapplikationen ist jederzeit gewährleistet.



Die Aktualität stellt einen Grundpfeiler der App-Idee dar. Besonders im Nachrichten- und Informationsbereich ist es unabdingbar, dass der User jederzeit über die aktuellen Geschehnisse informiert wird und dadurch keine Neuigkeit versäumt. Wie in der Inhaltsanalyse belegt ist, erfüllen die untersuchten Apps diese Komponente weitestgehend und bieten dem Nutzer zu jeder Tageszeit News und Meldungen an. Die Möglichkeit minütlich neue Updates, News und Artikel zu erstellen, ist in Sachen Aktualität ein Vorteil gegenüber dem Printmedium, da es hier nicht möglich ist, den Rezipienten kurzfristig und mehrmals täglich zu informieren.

#### **4.8.3 Überprüfung Hypothese 3**

Hypothese 3: Applikationen sind bereits am Ende ihres Entwicklungspotentials angelangt.

Bislang stellen die Applikationen einen zusätzlichen Service dar, der die Sportberichterstattung bereichert. Geht es um die Zukunft, so spielen mobile Anwendungen auch nach Meinung der TV-Anstalten eine tragende Rolle. Der Pay-TV-Sender „Sky“ entwickelte bereits Applikationen für das „Apple iPhone“ und das „Apple iPad“, die es Abonnenten des Fußball-Pakets ermöglichen, sich durch ein Login die Live-Berichterstattung und -Übertragung aller angebotenen Spiele auch unterwegs anzusehen<sup>45</sup>. Dieses Angebot beweist, wie auch viele TV-Applikationen außerhalb des Sports (z.B. „RTL NOW“<sup>46</sup>, „ProSieben App“<sup>47</sup>), dass sich auch die Sendeanstalten der zuneh-

---

<sup>45</sup> siehe: Sky, Live-Sport wo immer Sie sind – mit der Sky Sport App, <http://www.sky.de/web/cms/de/kundencenter-ipad.jsp>, eingesehen am 20.02.2011

<sup>46</sup> siehe: RTL interactive GmbH, Die RTL NOW App für iPhone, iPod Touch und iPad ist da, 02.11.2010, <http://www.rtl.de/medien/information/rtlaktuell/c9fd-5c99a-51ca-25/jetzt-neu-die-rtl-iphone-app.html>, eingesehen am 20.02.2011

<sup>47</sup> siehe: SevenOne Intermedia GmbH, <http://www.prosieben.de/prosieben-mobile/apps/tab-prosieben-app/>, eingesehen am 20.02.2011

menden Bedeutung der mobilen Programme bewusst sind und sich um die Förderung dieser bemühen. Abseits der, in der Arbeit untersuchten, kostenfreien Apps, kann auch das Fußball-Radio „90elf“<sup>48</sup> aufgeführt werden. Das Programm bietet eine eigene Hörfunkübertragung aller Fußballspiele der 1. und 2. Bundesliga. Zu wählen ist hierbei zwischen Konferenz-Übertragung aller Spiele und Einzelspielen, die in voller Länge übertragen werden. Somit tritt die Applikation in direkte Konkurrenz zu den Fußballübertragungen der öffentlich-rechtlichen und privaten Hörfunkanstalten. Diese Entwicklung und der damit verbundene Aufschwung mobiler Applikationen wird sich auch in Zukunft weiter fortsetzen, zumal er von den klassischen Medien selbst aufgegriffen und gefördert wird. Es kann nicht mit Sicherheit behauptet werden, dass Applikationen in Zukunft die klassischen Berichterstatte TV, Print und Hörfunk ersetzen werden, jedoch darf man die Behauptung aufstellen, dass sich Apps in Zukunft gewiss als ein Teil der Sportberichterstattung etablieren und weitere innovative Angebote entwickelt werden. Demnach sind Applikationen nicht am Ende ihrer Entwicklungsfähigkeit angelangt.

---

<sup>48</sup> <http://www.90elf.de/>, eingesehen am 20.02.2011

## 5 Fazit und Ausblick

Die Entwicklung von Applikationen steckt bisweilen noch in den Kinderschuhen. Kleine technische Mängel und Unzulänglichkeiten gilt es seitens der Entwickler zukünftig zu beheben, um den Usern absolute Verlässlichkeit garantieren zu können. Hier haben die klassischen Medien einen Vorteil, der auch auf Erfahrungen der Rezipienten beruht. Die Idee der mobilen Programme, die man in der Hosentasche immer griffbereit zur Verfügung hat, um damit kein Ereignis und keine Neuigkeit zu verpassen, wird dennoch bereits sehr gut angenommen. Durch den steigenden Absatz an Smartphones und Tablet-PCs steht dem weiteren Aufschwung von mobilen Anwendungen nichts im Wege – im Gegenteil: Desto mehr Menschen ein solches Gerät besitzen, desto höher werden wohl auch in Zukunft die Downloadzahlen der Applikationen steigen. Die Tatsache, dass auch die größten deutschen Sendeanstalten auf Apps und deren Verbreitung setzen, lässt erahnen, welche große Zukunft den Programmen bevorsteht und welche Möglichkeiten den Nutzern und Entwicklern dadurch offen stehen werden. Besonders die Sportberichterstattung kann von diesen Neuerungen profitieren, da hier besonders Wert auf einen aktuellen und kontinuierlichen Informationsfluss gelegt werden muss. Die Applikationen haben außerdem ein neues Marktfeld geschaffen, in das auch kleinere Firmen und Unternehmen eindringen können. Dies vergrößert die Konkurrenzsituation und garantiert gleichzeitig auch eine Erhöhung der Qualität. Ob Apps in Zukunft die klassischen Medien ablösen werden, bleibt abzuwarten. Sicher ist jedoch, dass die Zukunft auch den mobilen Begleitern gehören wird und dass Applikationen definitiv als nützliche Ergänzung zu klassischen Sportinformationsmedien gesehen werden können.

## ***Quellenverzeichnis***

90elf,

<http://www.90elf.de/>, eingesehen am 20.02.2011

AGOF e.V., Berichtsband mobile facts 2010, September 2010, S. 18

Alby, Tom, Das mobile Web, 2008

Apple,

<http://www.apple.com/de/pr/library/2011/01/22appstore.html>,  
eingesehen am 22.02.2011

BITKOM,

<http://www.bitkom.org/>,  
eingesehen am 22.02.2011,  
[http://www.bitkom.org/66885\\_66877.aspx](http://www.bitkom.org/66885_66877.aspx),  
eingesehen am 22.02.2011

Eurosport, <http://de.eurosport.yahoo.com/>,  
eingesehen am 15.01.2011

Gruner + Jahr, 29.03.2010,

[http://www.guj.de/index2.php4?/de/presse/suchergebnisse/  
meld\\_100329\\_20.php4](http://www.guj.de/index2.php4?/de/presse/suchergebnisse/meld_100329_20.php4),  
eingesehen am 16.01.2011

Hebben, Miriam, 26.01.2009, Sat.1 belebt die Marke „ran“  
wieder,

[http://www.horizont.net/aktuell/sportbusiness/pages/protect  
ed/Sat.1-belebt-die-Marke-ran-wieder\\_81732.html](http://www.horizont.net/aktuell/sportbusiness/pages/protected/Sat.1-belebt-die-Marke-ran-wieder_81732.html),  
eingesehen am 23.02.2011

Kicker,

<http://www.kicker.de/home/mediadaten.html>,  
eingesehen am 15.02.2011

Media- Daten Verlag, 28.12.2009, ran kommt an den Kiosk,  
[http://www.mediadaten.de/Nachrichten/100/2521/ran-](http://www.mediadaten.de/Nachrichten/100/2521/ran-kommt-an-den-)  
kommt- an- den- ,  
eingesehen am 23.02.2011

Meedia, Die Meedia- Analyse der Januar- Klickzahlen, Februar  
2011, [http://meedia.de/nc/internet/top- 100.html](http://meedia.de/nc/internet/top-100.html),  
eingesehen am 22.02.2011,  
[http://meedia.de/nc/details- topstory/article/online- ivw-](http://meedia.de/nc/details-topstory/article/online-ivw-sport-gewinnt-news-verliert_100030190.html)  
sport- gewinnt- news- verliert\_100030190.html,  
eingesehen am 22.02.2011

Mobclix, <http://www.mobclix.com/>, eingesehen am 22.02.2011

Mobile Marketing Watch,  
<http://www.mobilemarketingwatch.com/>,  
eingesehen am 22.02.2011,  
[http://www.mobilemarketingwatch.com/mobclix- top- 10-](http://www.mobilemarketingwatch.com/mobclix-top-10-mobile-app-trends-of-2010-12171/)  
mobile- app- trends- of- 2010- 12171/,  
eingesehen am 22.02.2011

O'Reilly, Tim, What Is Web 2.0, 30.09.2005,  
[http://oreilly.com/web2/archive/what- is- web- 20.html](http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html),  
eingesehen am 14.01.2011

Olympia- Verlag GmbH,  
[http://www.olympia- verlag.de/verlag/geschichte.aspx](http://www.olympia-verlag.de/verlag/geschichte.aspx),  
eingesehen am 15.02.2011,  
[http://www.olympia- verlag.de/kicker/index.aspx](http://www.olympia-verlag.de/kicker/index.aspx),  
eingesehen am 15.02.2011

Research2guidance, <http://www.research2guidance.com/>,  
eingesehen am 22.02.2011

RTL interactive GmbH, Die RTL NOW App für iPhone, iPod  
Touch und iPad ist da, 02.11.2010,  
<http://www.rtl.de/medien/information/rtlaktuell/c9fd->

5c99a-51ca-25/jetzt-neu-die-rtl-iphone-app.html,  
eingesehen am 20.02.2011

Schwarz, Katharina: Wahlkampf 2.0 – Politische  
Kommunikation im Internet, Bachelorarbeit, Macromedia  
Fachhochschule für Medien und Kommunikation,  
München 2009

SevenOne Intermedia GmbH, 12.10.2009,  
[http://www.ran.de/de/promo/ran-Mobile/ran-iphone-  
app/091012-ran-App.html](http://www.ran.de/de/promo/ran-Mobile/ran-iphone-app/091012-ran-App.html),  
eingesehen am 20.02.2011  
[http://www.prosieben.de/prosieben-mobile/apps/tab-  
prosieben-app/](http://www.prosieben.de/prosieben-mobile/apps/tab-prosieben-app/),  
eingesehen am 20.02.2011

Sky, Live-Sport wo immer Sie sind – mit der Sky Sport App,  
<http://www.sky.de/web/cms/de/kundencenter-ipad.jsp>,  
eingesehen am 20.02.2011

Sport1, 16.02.2011,  
<http://www.sport1.de/de/sport1/unternehmen/>,  
eingesehen am 21.02.2011

van Eimeren, Birgit/Frees, Beate, ARD/ZDF- Onlinestudie 2010 –  
Media Perspektiven, Juli/August 2010,  
[http://www.ard.de/intern/basisdaten/-  
/id=1183562/property=download/nid=8192/i7fsq0/index.pdf](http://www.ard.de/intern/basisdaten/-/id=1183562/property=download/nid=8192/i7fsq0/index.pdf),  
eingesehen am 22.02.2011

## Anhang

<b>Eurosport (Version 2.0.1)</b>				
	Oberpunkte	Weitere Unterrubriken	Weitere Unterrubriken II	Weitere Unterrubriken III
<b>Navigation</b>	Home			
	News			
	Live	Jetzt live		
		Resultate		
		In Kürze		
	Resultate			
	Sportarten			
	Fussball			
	Tennis			
	Formel 1			
	Mehr	Einrichten	Konfigurieren	
		Golf		
		Eishockey		
		WTCC		
		Dakar		
		IRC		
		Moto GP		
		WSR		
		Ski Alpin		
		Biathlon		
		Ski Springen		
		Handball		
		Leichtathletik		
		Schwimmen		
		Snooker		
		Radsport		
		Basketball		
		Boxen		
		NFL		
		Segeln		
		Einstellungen	Heimatland	
			Facebook abmelden	
			Twitter abmelden	
			Aktivieren Game Center	
			Benachrichtigungen: Aktuelle News	
			Eurosport.com-community	
<b>Ligen</b>	Deutsche Profi-Ligen			
	DFB-Pokal			
	Europäische Top-Ligen			
	Champions League			
	Europa League			
	Internationale Turniere und			
	Qualifikationen (EM/WM)			
	Sonstige internationale Ligen			
<b>Zusatzfunktio</b>	Spielzusammenfassungen			
	Tor-Alarm	Team wählen	Fussball	Land wählen
	Team Alarm			
<b>Vereinsinfor</b>	nicht verfügbar			
<b>Multimedia</b>	Facebook-Connect	"Teilen"		
	Twitter-Connect	"Teilen"		
	Push-Benachrichtigungen			





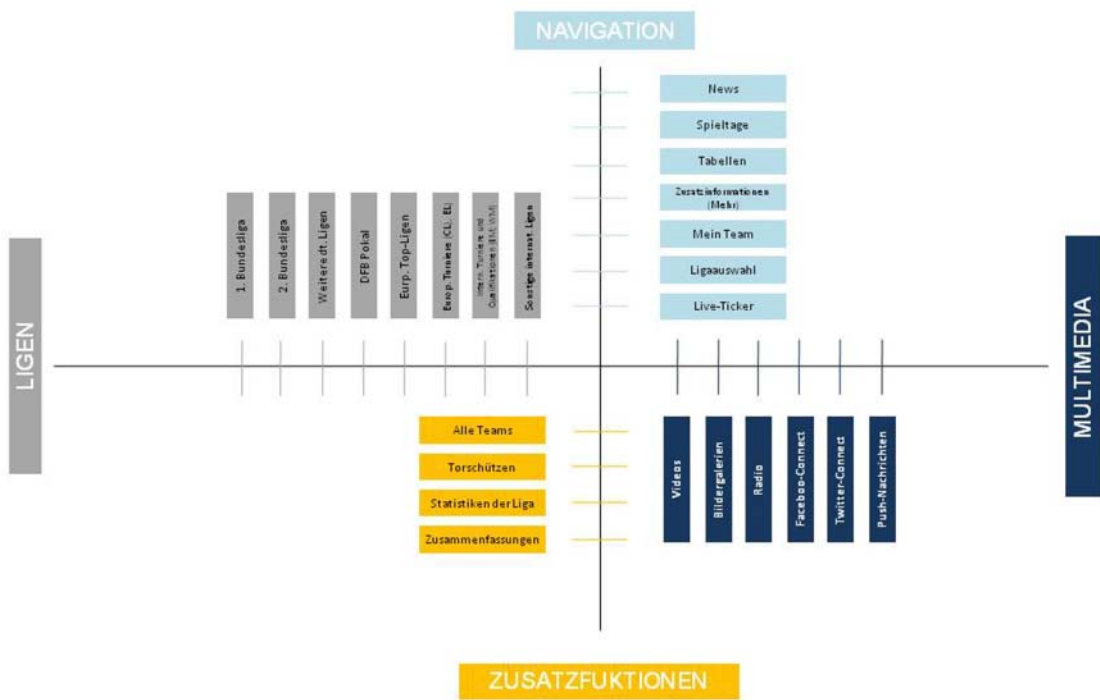
kicker online	(Version 1.0)		
	Oberpunkte	Weitere Unterrubriken	Weitere Unterrubriken II
Navigation	News Live! & Tabellen	Aktuelle Paarungen 1. Bundesliga 2. Bundesliga 3. Liga Regionalliga Nord Regionalliga West Regionalliga Süd DFB-Pokal Champions League Europa League Nationalelf EM Qualifikation EM WM WM Qualifikation Barclays Premier League (GB) Serie A TIM (I) Primera Division I Ligue 1 Orange (F) T-Mobile Bundesliga (A) AXPO Super League (CH) bwinLiga + (POR) zu den Pokalwettbewerben weitere Ligen...	sämtliche andere internationale Ligen News mehr News... die nächsten Spiele aktuelle Tabelle Kader Team ändern Videos (kicker.tv) Slideshows Podcasts
	Mein Team		
	Media		
Ligen	Deutsche Profi-Ligen Weitere deutsche Ligen/Turniere Europäische Top-Ligen Europäische Turniere (CL/EL) Internationale Turniere und Qualifikationen (EM/WM) Sonstige internationale Ligen		
Zusatzfunktionen ("Extras")	Alle Teams Torschützen Statistiken der Liga Spielzusammenfassungen		
Vereinsinformationen	News Ergebnisse Kader Tabellen Spielübersicht		
Multimedia	Videos Bildergalerien Podcasts Push-Benachrichtigungen		

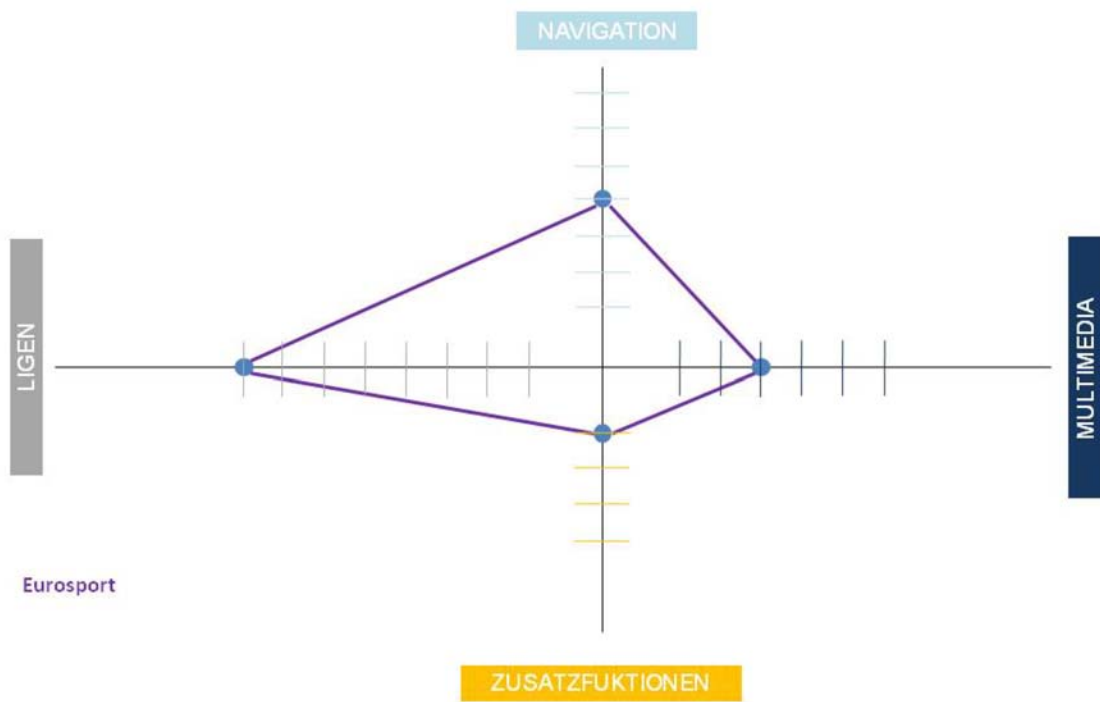
<b>Pocket Liga 2010/11</b>	(Version 1.4.1)			
powered by freenet				
	Oberpunkte	Weitere Unterrubriken	Weitere Unterrubriken II	Weitere Unterrubriken III
<b>Navigation</b>	News	Bundesliga		
		2. Bundesliga		
	Spieltage	Bundesliga		
		2. Bundesliga		
		DFB-Pokal		
	Tabellen	Bundesliga		
		2. Bundesliga		
	Vereine	Bundesliga	Vereinsnews	
			Kader	
			Ergebnisse	
			Verein bei Wikipedia	
		2. Bundesliga	Vereinsnews	
			Kader	
			Ergebnisse	
			Verein bei Wikipedia	
	Mehr	Torjäger	Bundesliga	
			2. Bundesliga	
		Tippspiel		
		Empfehlungen		
		Einstellungen	Tippspiel-Erinnerung (an/aus)	
			Automatische Aktualisierung	
			Meine Vereine	Bundesliga
				2. Bundesliga
				DFB-Pokal
		App bewerten		
		Impressum		
<b>Ligen</b>	Bundesliga			
	2. Bundesliga			
	DFB-Pokal			
<b>Zusatzfunktionen ("Extras")</b>	Torschützen			
	Spielzusammenfassungen			
<b>Vereinsinformationen</b>	Vereinsnews			
	Kader			
	Ergebnisse			
	Verein bei Wikipedia			
<b>Multimedia</b>	Facebook-Connect			
	Twitter-Connect			

ran	(Version 2.1)			
	Oberpunkte	Weitere Unterrubriken	Weitere Unterrubriken II	Weitere Unterrubriken III
Navigation	Startseite			
	Champions League	Live	Spiele	
			Blitztabelle	
		News		
		Tabelle		
		Ergebnisse	Spieltage	
			Mannschaft	
		Vereine	Verein zu "Meine Vereine" hinzufügen	
			Alle Vereine der Liga	Daten
				Kader
				News
				Spielplan
		Galerien		
		Videos	Live-Highlights	
			Zusammenfassungen	
			Spieltag-Highlights	
			Champions-League	
			Interviews & Specials	
	Europa League	Statistiken		
		Live	Spiele	
			Blitztabelle	
		News		
		Tabelle		
		Ergebnisse	Spieltage	
			Mannschaft	
		Vereine	Verein zu "Meine Vereine" hinzufügen	
			Alle Vereine der Liga	Daten
				Kader
				News
				Spielplan
		Galerien		
		Videos	Live-Highlights	
			Zusammenfassungen	
			Spieltag-Highlights	
			Interviews & Specials	
	Bundesliga	Live	Spiele	
			Blitztabelle	
		News		
		Tabelle	Gesamt	
			Heim	
			Auswärts	
		Ergebnisse	Spieltage	
			Mannschaft	
		Vereine	Verein zu "Meine Vereine" hinzufügen	
			Alle Vereine der Liga	Daten
				Kader
				News
				Spielplan
		Galerien		
		Statistiken	Torschützen	
			Fairness	
	Zweite Liga	Live	Spiele	
			Blitztabelle	
		News		
		Tabelle	Gesamt	
			Heim	
			Auswärts	
		Ergebnisse	Spieltage	
			Mannschaft	
		Vereine	Verein zu "Meine Vereine" hinzufügen	
			Alle Vereine der Liga	Daten
				Kader
				News
				Spielplan
		Galerien		
		Statistiken	Torschützen	
			Fairness	
	Mehr Fussball	News		
		Videos		
	Meine Vereine			
	ran Home			
	Einstellungen	Startseite	Champions League	
			Europa League	
			Bundesliga	
			2. Liga	
		Meine Vereine		
		Gespeicherte Artikel		
		Push-Nachrichten		
		Facebook/Twitter	Login bei Facebook	
			Login bei Twitter	
		Feedback	Feedback-Mail öffnen	
		Impressum		
Ligen	1. Bundesliga			
	2. Bundesliga			
	Champions League			
	Europa League			
Zusatzfunktionen ("Extras")	Torschützen			
	Spielzusammenfassungen			
Vereinsinformationen	Daten			
	Kader			
	News			
	Spielplan			
Multimedia	Videos			
	Bildergalerien			
	Twitter-Connect			
	Facebook-Connect			
	Push-Benachrichtigungen			

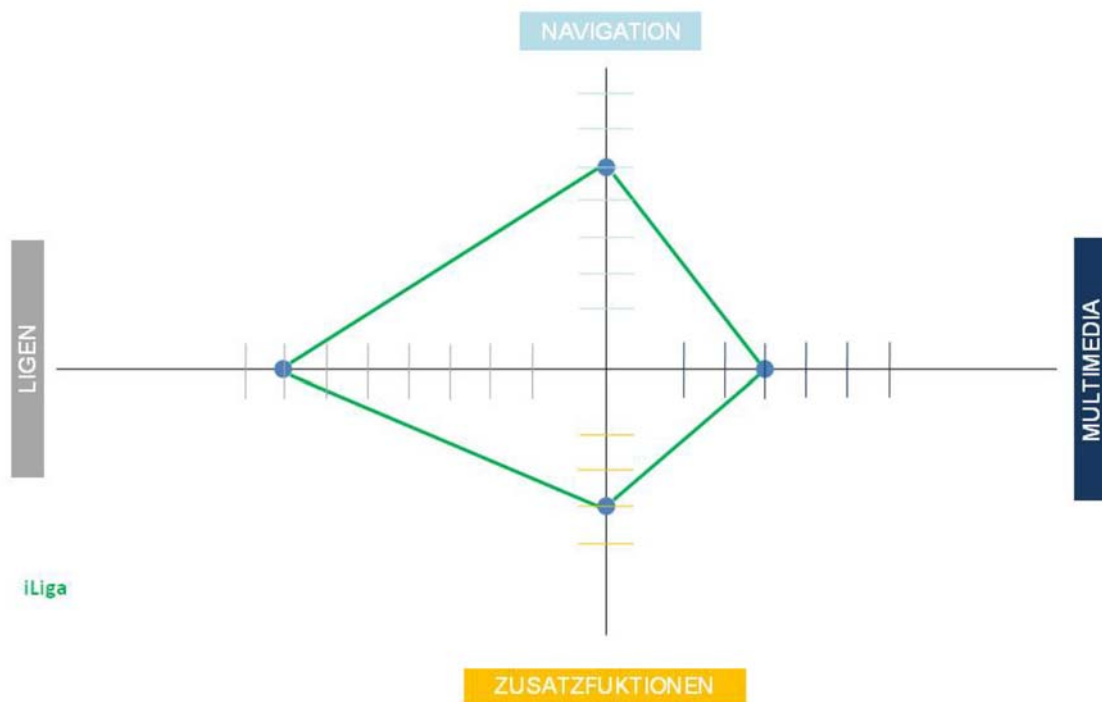
Sport1	(Version 4.1.1)			
	Oberpunkte	Weitere Unterrubriken	Weitere Unterrubriken II	Weitere Unterrubriken III
Navigation	Fußball	News Live	Live-Ticker Heute Live Gestern Live Demnächst Live Vergangene Spiele Bundesliga	Live Tabelle News Spielplan
		Ligen	2. Bundesliga	Live Tabelle News Spielplan
			3. Liga	Live Tabelle News Spielplan
			DFB-Pokal	Live News Spielplan
			Champions League	Live News Spielplan
			Europa League	Live News Spielplan
			EM Quali	Live News Spielplan
			Premier League	Live Tabelle News Spielplan
			Primera Division	Live Tabelle News Spielplan
			Serie A	Live Tabelle News Spielplan
	Handball			
	Basketball			
	Formel1			
	Moto GP			
	Eishockey			
	Videos			
	Bilder			
Ligen	Deutsche Profi-Ligen Deutscher Pokal Europäische Top-Ligen Europäische Turniere (CL/EL) Internationale Turniere und Qualifikationen (EM/WM)			
Zusatzfunktionen ("Extras")	Spielzusammenfassungen			
Vereinsinformationen	nicht vorhanden			
Multimedia	Videos Bilder Facebook-Connect Twitter-Connect Push-Benachrichtigungen			

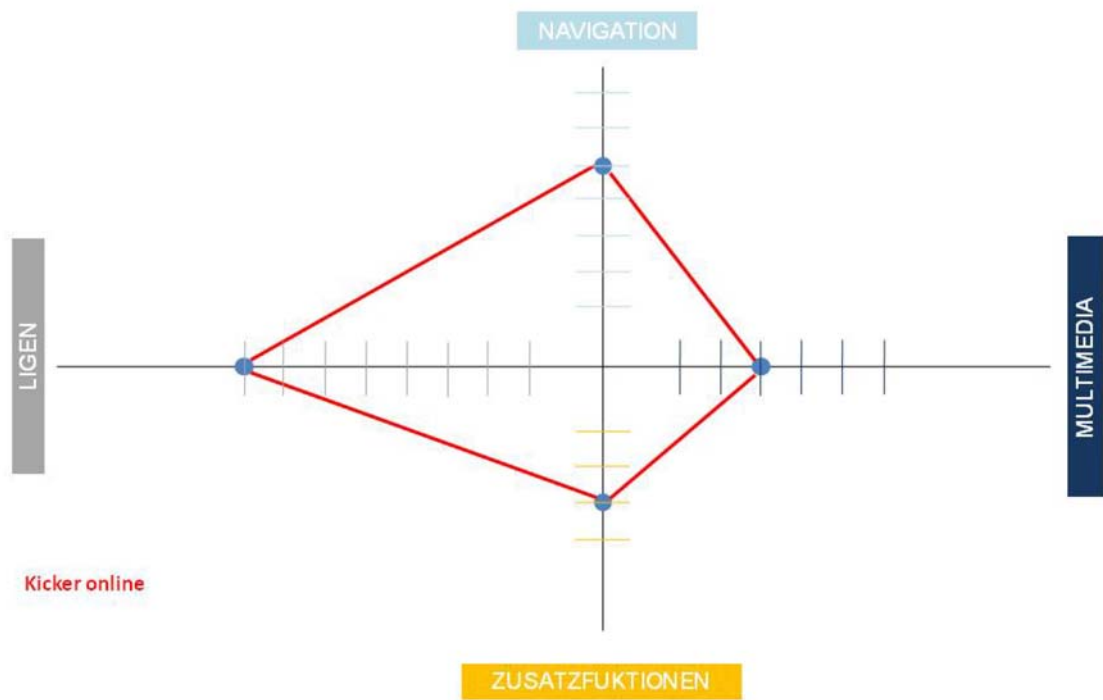
	Eurosport	iLiga	kicker online	Pocket Liga	ran	SPORT1
<b>Navigation</b>						
News	x	x	x	x	x	x
Spieltage	o	x	o	x	x	o
Tabellen	o	x	x	x	x	o
Mehr (Zusatzinformationen)	x	x	o	x	o	o
Mein Team	x	o	x	x	x	o
Ligaauswahl	o	x	x	o	x	x
Live-Ticker	x	o	x	o	x	x
<b>Ligen</b>						
1. Bundesliga	x	x	x	x	x	x
2. Bundesliga	x	x	x	x	x	x
Weitere deutsche Ligen	x	x	x	o	o	x
DFB-Pokal	x	x	x	x	o	x
EuropäischeTop- Ligen	x	x	x	o	o	x
Europäische Turniere (CL/EL)	x	x	x	o	x	x
Internationale Turniere und Qualifikationen (EM/WM)	x	x	x	o	o	x
Sonstige internationale Ligen	x	o	x	o	o	o
<b>Zusatzfunktionen ("Extras")</b>						
Alle Teams	o	x	x	o	x	o
Torschützen	o	x	o	x	x	o
Statistiken der Ligen	o	o	x	o	o	o
Spielzusammenfassungen	x	x	x	x	x	x
<b>Multimedia</b>						
Videos	o	x	x	o	x	x
Bildergalerien	o	o	x	o	x	x
Radio	o	x	o	o	o	o
Facebook-Konnektivität	x	o	o	x	x	x
Twitter-Konnektivität	x	o	o	x	x	x
Push-Benachrichtigungen	x	x	x	o	x	x

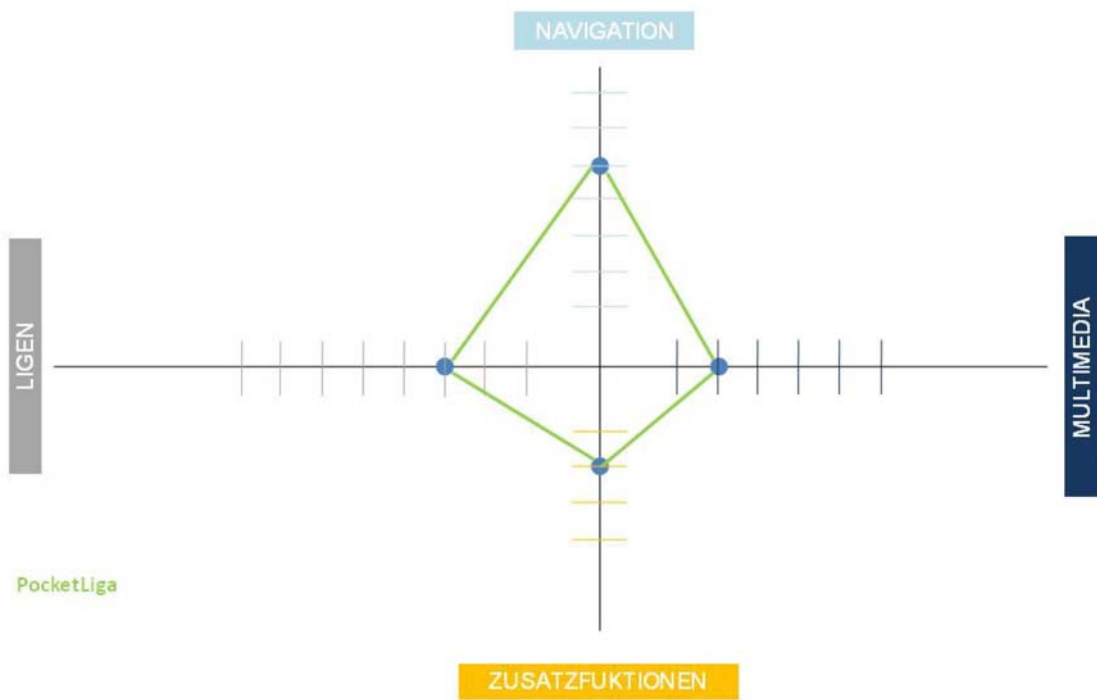


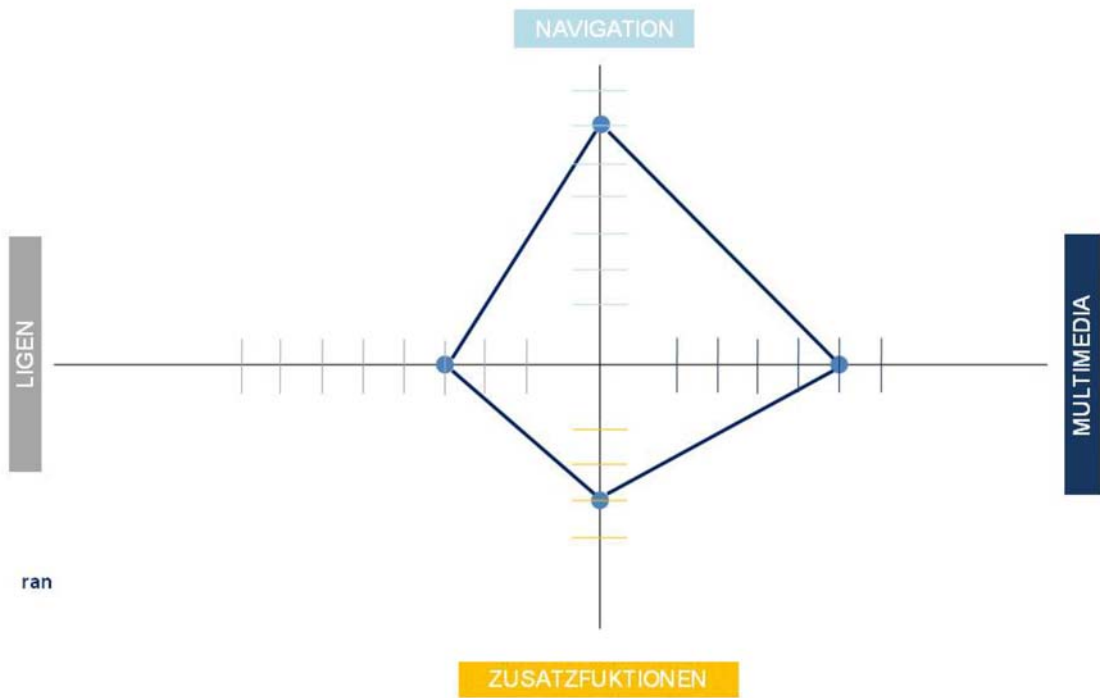


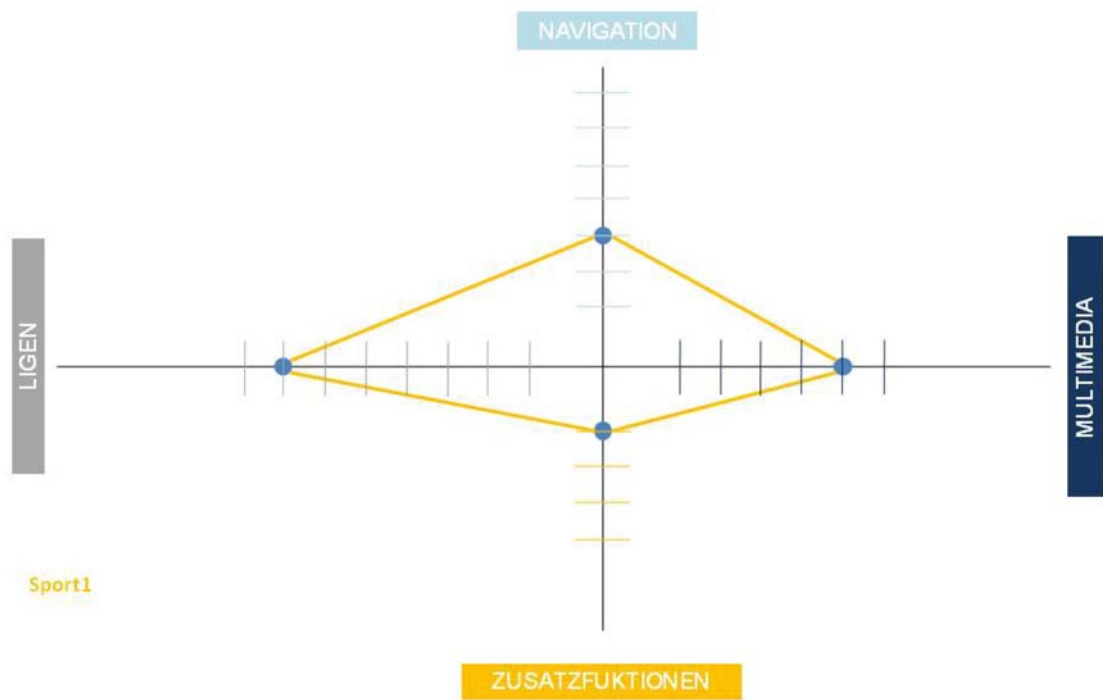


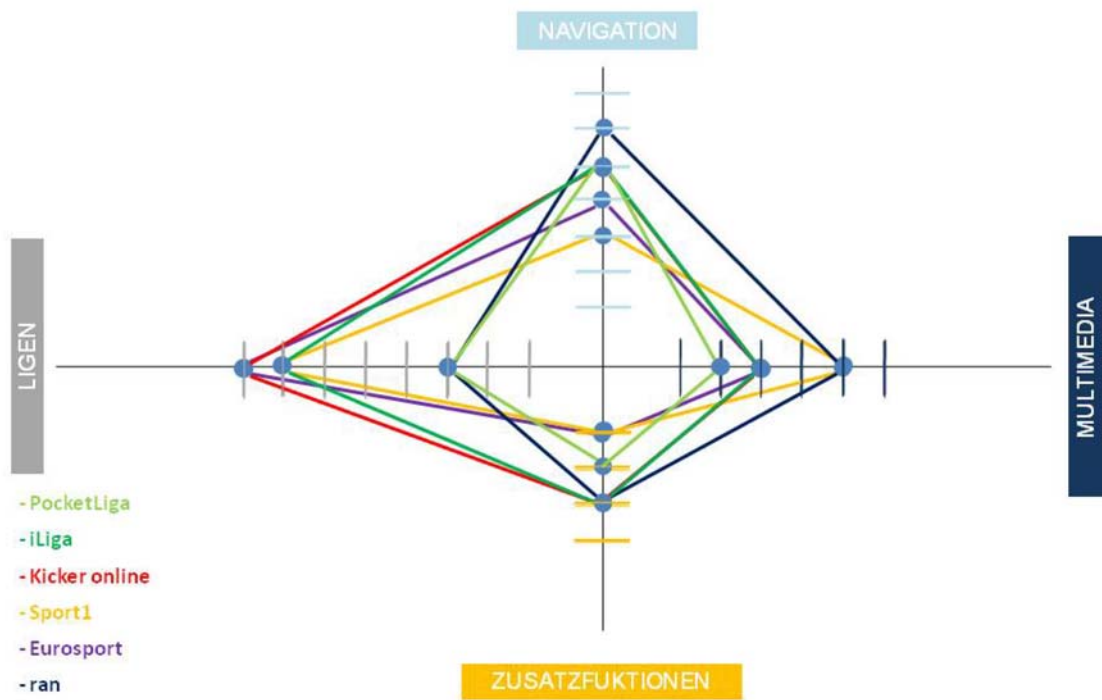












### ***Eidesstattliche Erklärung***

Ich versichere an Eides Statt durch meine eigenhändige Unterschrift, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne fremde Hilfe angefertigt habe. Alle Stellen, die wörtlich oder dem Sinn nach auf Publikationen oder Vorträgen anderer Autoren beruhen, sind als solche kenntlich gemacht. Ich versichere außerdem, dass ich keine andere als die angegebene Literatur verwendet habe. Diese Versicherung bezieht sich auch auf alle in der Arbeit enthaltenen Zeichnungen, Skizzen, bildlichen Darstellungen und dergleichen.

Die Arbeit wurde bisher keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch noch nicht veröffentlicht.

München, Datum

---

Name (+ Unterschrift)